

**5 PEŁNYCH WERSJI  
GIER I PROGRAMÓW**

**2xCD**

**WYGRAJ!**

# CD-ACTION

Nr 2/98 (21)  
Luty 1998

INDEX: 334561  
ISSN: 1426-2916

cena **13 zł 99 gr**

# I-WAR

**QUAKE II, TOMB RAIDER 2,  
G-POLICE, RIVEN, SEVEN KINGDOMS,  
NUCLEAR STRIKE, STAR WARPED,  
MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA,  
BLITZKRIEG, ENGLISH YOUR WAY 2.0,  
ARTIST!, LIVE PIX**

## KONKURSY!

Silver Shark

ISSN 1426-2916



02

9 771426 291983

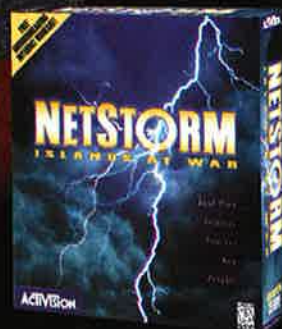
ACTIVISION



# NETSTORM™

ISLANDS AT WAR

## ZOSTAŃ WŁADCĄ NIEBA



WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE:



TEL. (018) 44-40-560



e-mail: edaction@mikrozet.wroc.pl

Numer 21  
Luty 98

### REDAKCJA

Zbigniew Bański  
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa  
z-ca redaktora naczelnego

Krzysztof Herla  
sekretarz redakcji

### ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski,  
Jan Jankowski, Paweł Musiałowski,  
Aleksander Olszewski,  
Marcin Serkies, Agnieszka Siejka,  
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

### STALI WSPÓLPRACOWNICY

Lukasz "Nietoperek" Bonezol,  
Guillaume Charroux (Francja),  
Brenda Garneau (Kanada),  
Rob Freeman (USA),  
Michał Krasnodębski, Piotr Lason,  
Magpie, Wojciech Podgórski,  
Andrzej i Patryk Sawicki,  
Adam Skorupa

### REDAKTOR TECHNICZNY

Mariusz Michalski

### PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Arkadiusz Kisieliwski,  
Sebastian Dragun  
Mariusz Michalski

### WYDAWCA

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczywa 25  
tel. (0 71) 3437071 w. 338  
tel. (0 71) 3437071 w. 337  
tel. /fax (0 71) 3412083  
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz  
management i produkcja

Witold Zagrodny  
Dyrektor handlowy

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



80.000 egz.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z piśmem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

# Rozmowy ssaków Naczelnych

ZB: Czy słyszałeś drogi redaktorko o tak zwanym Paradoksie Bożonarodzeniowym?

JP: Tzn. nagły przybór wagi u graczy po świętach? Pamiętam to dobrze, bo sam wtedy tego doświadczyłem, niestety. A dziwne, bo przez te parę dni aż para za mną buchała, tak intensywnie grałem w Quake 2, G-Police i parę innych odlotowych gier. Nie powiem, trzeba się było tym i owym pokrzepić i odśpiewać parę koled... ale żeby przytyć 1,5 kg! Zgroza!

ZB: Spokojnie, spokojnie. Paradoks Bożonarodzeniowy to wcale nie jakieś tam smażone karpie polykane w nadmiarze. Kto zresztą oprócz Ciebie o tym jeszcze dzisiaj pamięta? Mówię o czymś innym. Sprzeczność leży w tym, że tak zwane świąteczne gry (przynajmniej ich legalne kopie) pojawiły się na rynku o wiele za późno, by można było o nich napisać we właściwym czasie. Prawdziwa zgroza polega na tym, że recenzja nowego Quake'a mogła się pojawić dopiero teraz...

JP: Fakt, to jest ból. Ale masz inne wyjście? Chyba lepiej porządnie pograć w gierkę, ukończyć ją i ze spokojnym sumieniem napisać wtedy recenzję, niż "trząaskać" tekst na chybcika, po parugodzinowym (no - parudniowym) bliższym lub dalszym kontakcie? Co jak co, ale Quake 2 zasługuje na to, by posiedzieć przy komputerze przynajmniej przez te dwa tygodnie i poznać grę jak własną kieszeń. No chyba, że chcesz - w pogoni za tym, by jako pierwszy zdążyć z recenzją - opisywać gierki wręcz na podstawie demek i materiałów prasowych... albo i jeszcze gorzej, bo na podstawie wersji pl...

ZB: Ciiii! Ani słowa więcej. Tego wyrazu w CDA nie wymawia się nawet szeptem, nie ma u nas takich recenzji i nigdy nie będzie. Ale, ale - czyżbyś tym samym sugerował, że ...

JP: NIE i jeszcze raz NIE. Nie mam najmniejszych podstaw do takiej sugestii i nie zamierzam rzucać na nikogo kalumni (choć serce mówi swoje...). Jak ktoś zdążył z recenzją np. Quake wcześniej - to tylko pozazdrościć takich układów z ID Software czy innymi producentami (które umożliwiają testowanie gier zanim jeszcze powstaną). Moje uwagi poświęcone były wyłącznie sytuacji w CDA. Wychodzę z założenia, że pośpiech jest przydatny wyłącznie przy łapaniu pcheł. Nawiasem mówiąc zwracam Ci uwagę na inny paradoks "bożonarodzeniowy" - wiele firm śpieszy się z premierą swoich gier na okolicę tego święta (wiadomo - szła zakupów w całej pełni), ale nie zdają - i dzięki temu mamy na początku stycznia spory wysyp dobrych gier, co pozwala przetrwać tradycyjnie "martwy" sezon poświąteczny w całkiem niezłej formie.

ZB: A propos prezentów, zakupów, gier i grania. Masz akcelerator grafiki?

JP: Dziwne pytanie - mam! Do czego pijesz?

ZB: Nic nie piję, tylko mówię, że masz pecha.

JP: Czy Ty się dobrze czujesz?!

ZB: Czuję się świetnie, czego i Tobie życzę. Dużo za niego zapłaciłeś?

JP: Sporo.

ZB: A widzisz - teraz możesz mieć go za darmo. Zresztą nie tylko akcelerator. Co powiesz np. o P200 MMX, porządnym monitorze czy Awe64 - albo i całym "multimedialnym komputerze"?

JP: Co powiem? Wchodzę w ten interes. Ile można na nim stracić?

ZB: Stracić - nic. Możesz tylko zyskać. Zyskać te wymienione przeze mnie akcesoria.

JP: Aha, widzę u Ciebie następne objawy syndromu "bożonarodzeniowego" - ciągle jeszcze utożsamiasz się ze świętym Mikołajem i rozdajesz prezenty?

ZB: Dokładnie tak. Przy czym ja nie rozdaję prezentów - ja ogłaszam nowy konkurs w CDA, gdzie ufundowaliśmy naprawdę atrakcyjne nagrody. Zresztą poczytaj o tym sobie sam.

JP: Ufff, a już myślałem, że ten monitor, który spadł Ci wczoraj na głowę, był cięższy niż wyglądał...

ZB: "Spadł" to jest niewłaściwe słowo. Nie myśl, że nie widziałem, kto go zepchnął.

JP: To z wrażeń - gdy powiedziałeś mi, że CDA drożeje o 1 zł.

ZB: Tylko o 1 zł. To 8% ceny - o połowę mniej niż wynosiła ubiegłoroczna inflacja... Tak naprawdę CDA powinien kosztować nie mniej niż 15 zł - ale nie wiem, czy by się to spodobało czytelnikom. Podwyżka zresztą była zapowiadana od dawna: pierwotnie CDA miał zdrożeć, gdy dokładaliśmy pudełka na CD; a ostatnio zakłinaliśmy się nawet, że bez podwyżki nie będzie zwiększenia objętości CDA...

JP: No cóż, jak my coś oblecujemy, to w końcu dotrzemy... Nawet gdy nie są to mile obietnice. Ale obiecamy też, że będziemy nową cenę CDA trzymać tak długo, jak to tylko możliwe i tym samym nie będziemy przez dłuższy czas szokować naszych czytelników podobnie przykrymi newsami?

ZB: Tak, to możemy obiecać. Pamiętajcie też, że tak naprawdę jest to PIERWSZA podwyżka w historii naszego piśma (poprzednia zmiana ceny wynikała z pojawienia się dwóch CD), a 12.99 kosztowaliśmy grubo ponad rok. No i nadal jesteśmy najtańsi (licząc 116 stron + twarda okładka + 2 CD) w Polsce. To też o czymś świadczy.

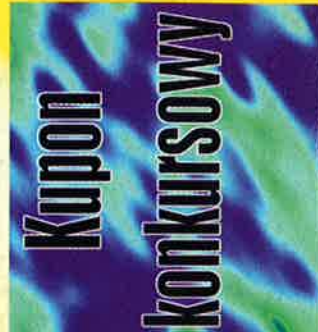
JP: ...że warto nas kupować?

ZB: Ołóż to. Nie zapominajcie o tym Drodzy Czytelnicy!



Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański



# CD-ACTION

## WARTO ZOBACZYĆ

str. 82



Riven

Każdy, kto zagłębił się po uszy w magicznym świecie prezentowanym w grze Myst, nie powinien namyślać się ani sekundy. Riven - sequel Mysta - to równie wciągający klimat, wymagające męczenia szarych komórek zagadki i dużo lepsza grafika. Czy Riven pobije komercyjny sukces swego pierwowzoru? Hm - naszym zdaniem jest to całkiem realne... bo już w tej chwili sprzedano na całym świecie ponad 500.000 egzemplarzy tej gry!

str. 56



Tomb Raider 2

Tu właściwie nie ma sensu nic mówić - i tak wszyscy wiemy, "co jest grane". Wyczekiwany sequel Tomb Raidera przynosi nam w rozmaite mniej lub bardziej egzotyczne zakątki świata. Lara, powabna jak zawsze, wywołuje wzmożone bicie serca u większości męskich graczy, a dopieszczona za sprawą akceleratora grafika jest uczłą dla oczu fanów pięknej pani archeolog...

str. 48



Quake 2

Gra legenda, gra symbol; na tę grę czekaliśmy niecierpliwie przez cały rok 1997. I wreszcie jest - znów możemy penetrować niesamowicie bajeranckie pod względem grafiki etapy (szczególnie gdy posiadamy 3Dfx) i napawać się eksterminowaniem dziesiątków efektywnych i w pełni trójwymiarowych wrogów za pomocą baterii najrozmaitszych broni. Co tu dużo gadać - czytajcie, cieszcie się nią... i grajcie aż do bólu palców, bo jest tego warta!

str. 32



I - War

Tę grę trzeba samemu zobaczyć! Niesamowite wrażenia panowania nad gigantyczną maszyną i do tego to niebo gwiazdzone we wszystkich możliwych kierunkach... Trzeba być trochę mistykiem, żeby w pełni docenić walory I - War, chociaż z drugiej strony jakąż to mistyka, gdy sami możemy sobie fundować kosmiczne fajerwerki?

## Zawartość Cover CD

Co na kompaktach? 6

## Programy użytkowe

Encyklopedia przez duże E 10

Multimedialna Encyklopedia Powszechna

Laboratorium fotoamatora 12

Live Pix

Blitzkrieg 13

Historia II wojny światowej: Blitzkrieg

Wszystko za jednym słowem 14

All in one

Angielski po amerykańsku 16

English Your Way 2.0

Konwersacje i zabawy 18

TriplePlay Plus!

Artystą być... 20

Artist!

## Gry przegląd

Marsjanie atakują!!! 21

The War of the Worlds

X-Com vs TIE-UFO?! 22

X-COM: Interceptor

Dzień wyzwolenia 23

Liberation Day

Polacy nie gęsi 24

Studzianki, Target

Zagadki Lwa Leona 25

Zagadki Lwa Leona

Kulki Duke'a 26

Balls of Steel

Samochodziki znów w akcji 27

MicroMachines 3

Sens życia według Monty Pythona 28

Monty Python's Meaning of Live

## Gry recenzje

Piłkarski Poker 30

FIFA '98 Road to World Cup

Za sterami giganta 32

I-War

Głębina podziemi 35

The Deeper Dungeons

sUprising 36

Uprising

Królewska rozszada 39

Combat Chess

Da Ork vs da humiEs 40

Warhammer Epic 40000: Final Liberations

Konkurs: recenzja roku 44

Nowy speedway 45

Insane Speedway

Jednowirnikowa armia 46

Nuclear Strike

Quake jak Doom 48

Quake 2

Powrót na Yavaun 52

War Wind 2 - Human Onslaught

Porażki Napoleona 54

Battleground: Napoleon in Russia, Prelude to Waterloo

Lara Croft '98 56

Tomb Raider 2

Układanka w trzech wymiarach 60

Puzz 3D CD

Gwiezdny Monopol 61

Monopoly Star Wars

Feudalism Plus RTS 62

Seven Kingdoms

A gdybym był młotkowym? 64

Mageslayer

Krzyk na trasie 66

Screamer Rally

Sega Rally Championship... 68

Sega Rally Championship - International Rally

Większy speed 69

Need for Speed II Special Edition

Apacz ze złota/Latające czotgi 70

Longbow Gold/Longbow 2

Boggle your mind 73

Boggle

Cała wyspa z klocków LEGO 74

LEGO Islands

Służyć i chronić 76

G-Police

Ropuch a la żaba 79

Frogger

Niech Mocz Będzie z Tobą! 80

Star Warped

Księga ginącego świata 82

Riven - The Sequel to Myst

Formuła 1 84

F1 Racing

Chłop żywemu nie przepuści! 86

Take No Prisoners

## Różności

Scena Komputerowa 88

Królestwo Chaosu 91

Podsumowanie roku 1997 94

LISTY, czyli ACTION REDACTION 96

Testy kart graficznych 98

Poradnik hackera #9 99

Internet 100

Wywiad z Brendą Garneau 102

Worms 2 - poradnik gracza 104

Riven - solucja 106

The Curse of Monkey Island - solucja 108

Tipsy 112

Ranking Gier 113

Oferta prenumeraty 114

Konkursy 115

	INDEKS	GIER	
3D Puzz CD			- 60
Balls of Steel			- 26
Battleground: Napoleon in Russia			- 54
Battleground: Prelude to Waterloo			- 55
Betrayer at Krendor			- 91
Boggle			- 73
Combat Chess			- 38
Curse of Monkey Island			- 109
Deeper Dungeons			- 35
F1 Racing			- 84
FIFA'98 - Road to World Cup			- 30
Final Liberation			- 40
Frogger			- 79
G-Police			- 76
I-War			- 32
Insane Speedway			- 45
International Sega Rally Championship			- 88
LEGO Island			- 74
Liberation Day			- 23
Longbow 2			- 71
Longbow Gold			- 70
Mageslayer			- 54
Meaning of Life...			- 28
MicroMachines 3			- 27
Need for Speed 2 SE			- 69
Nuclear Strike			- 46
Quake 2			- 48
Riven - The Sequel to Myst			- 82 i 106
Screamer Rally			- 66
Seven Kingdoms			- 62
Star Warped			- 61
Star Wars Monopoly			- 61
Studzianki			- 24
Take no prisoners!			- 86
Target			- 24
Tomb Raider 2			- 56
Uprising			- 36
Worms 2			- 104
War of the Worlds			- 21
WarWind 2			- 52
X-Com: Interceptor			- 22
Zagadki Lwa Leona			- 25

# Zawartość Cover CD

Uwaga: tradycyjnie już niektóre gry wymagają ustalenia miejsca, w którym zostanie ona rozpakowana. Jeśli po uruchomieniu gry na ekranie pojawi się małe okno, należy w nim wpisać: nazwę partycji dysku (C:, D: itp.) i nazwę katalogu (poprzedzonego znakiem \), do którego dana gra zostanie rozpakowana, np. D:\dema\xxx, spowoduje, że gra zainstalowana zostanie na dysku D, w katalogu "dema", w podkatalogu "xxx". Więcej informacji o grze, sterowaniu itp. szukajcie w plikach typu "readme" w katalogu, gdzie zainstalowała się gra. Miłej zabawy! Warto też dodać, że na jednym z CD z grudnia zamieściliśmy ścieżkę audio, zawierającą Intro do gry Jack Orlando, autorstwa Harolda Faltermeyera (uruchamia się samoczynnie np. przy demie Uprising). Naprawdę warto tego posłuchać!

**UWAGA:** Poniżej zaprezentowano tylko niektóre, ciekawsze dema i programy zamieszczone na krążkach.

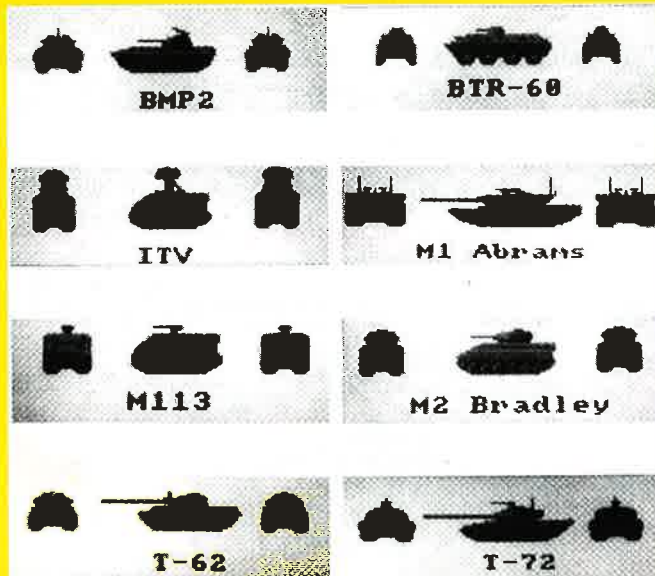
## Pacific Island (Empire)

### PEŁNA WERSJA!

Jedna z pierwszych gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym (ale to nie typowy RTS!) - sequel słynnego Team Yankee. Jako dowódca oddziału czołgów masz okazję zmierzyć się z Rosjanami.



Możesz grać tak w rybie taktycznym, jak i kontrolować sytuację oczyma załóg wybranych czołgów (nawet i 4 naraz!). Kiedyś to był prawdziwy hit... i chyba się nadmiernie nie zestarzał! Uwaga: po zainstalowaniu gry na HDD, uruchom plik pi.exe. Macie też kody do gry - proszę!



Wymagania: 386, DOS.

## Sid Meier's Gettysburg! (Electronic Arts)

Jedna z niewielu gier, które są PRAWDZIWA strategią w czasie rzeczywistym. Akcja dzieje się podczas wojny secesyjnej, gdzie jako Jankesi możecie trzykrotnie przetrzepać skórę tym wrednym secesjonistom z Południa. Prosta obsługa, a jednocześnie wielkie możliwości działania i manewru (i to zgodne z wszystkimi zasadami sztuki wojskowej) pozostawiają Was pod wielkim wrażeniem tej gry. Dostępne są też misje multiplayerowe. Demko zajmuje 19 Mb. Gorąco polecamy tę grę tak miłośnikom RTS, jak i klasycznym strategii - nie powinniście być zawiedzeni! (recenzja w styczniowym CDA). Ps. Grę uruchamiamy plikiem "Lee.exe".

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX 5



## Franko (Mirage Software)

### PEŁNA WERSJA!

Czyli pierwsza polska gra karate... Zobaczcie zresztą sami; przygotujcie się na kilka szoków estetycznych; odkryjcie cuda anatomii i niesamowite techniki walki polskich podwórkowych fighterów, tudzież napawajcie się niesamowitą muzyką i "swojskimi klimatami"; ;-). Gra zajmuje niecałe 9 Mb na HDD. Przed odpaleniem gry uruchomcie plik ustaw.exe! W katalogu z grą jest polska instrukcja.

Wymagania: 386, DOS, VGA.



## Pipemania (Empire)

To coś pośredniego pomiędzy zręcznościówką i fajną grą logiczną.

Naszym zadaniem będzie takie układanie rur na planszy, by woda płynęła tam gdzie potrzeba. Powiedzmy, że jest to skrzyżowanie Tetrisa z klimatem Mario Bros... Gra się naprawdę przyjemnie!

Wymagania: 386, DOS, VGA.



## Tomb Raider 2 (EIDOS)

Lara Croft powraca! Reszta jest milczeniem... Demko startuje z CD-ROMu. W wypadku problemów (brak tekstur, jakieś inne kłopoty z grafiką itp.) odpalcie z katalogu TR2 plik "rerun.setup" i ustawcie tam (w opcji "graphic") odpowiednie parametry. Gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale wystartuje i bez nich.

Klawiszologia:

ALT	- skok
/	- flara
Shift + kursor	- marsz
End	- salto
ESC	- menu
Page Down	- krok w prawo
Delete	- krok w lewo
Kursory	- poruszanie się
spacja	- wyjmij/schowaj broń
CTRL	- akcja: używanie liny, strzelanie itp.

Wymagania: P-100, Windows'95, SVGA, 16 Mb Ram, wskazany akcelerator grafiki.



## Wing Commander: Prophecy

(Origin)

Każdy NA PEWNO chociaż słyszał o cyklu "Wing Commander". Czwarta część wyszła tak dawno temu, że najwyższy czas na kolejny odcinek cyklu...

Jako porucznik Lance Casey masz za zadanie chronić system i komunikację w jego obrębie oraz powstrzymać wrogi lotniskowiec, który ma wyraźnie niecie

ziamiary... W demku natkniecie się na misje, które NIE pojawiają się w finalnej wersji gry. Ogólnie - CZAD!!! Akceleratorzy kart - bardzo wskazane. I zwróćcie uwagę, że gra wymaga 32 Mb Ram! (zanim zaczniecie reklamować, że "nie działa!"). Demko zajmuje około 44 Mb na HDD.



Klawiszologia:

4/6/8/2	- sterowanie (z klawiatury numerycznej!); także kursory
Q/W	- lekko w lewo/prawo
TAB	- dopalacz
+/-	- regulacja prędkości
\	- max. prędkość
Backspace	- stop!!!
A	- autopilot
CTRL i E	- katapulta
ESC	- Options
ALT i X	- Exit Game
G	- wybór broni (działek)
Spacja	- ognia
M	- wybór rakiet
ENTER	- strzelamy rakiety
T	- namierzanie celu
L	- "lockujemy" cel
U	- namierz najbliższego wroga
CTRL i O	- założenia misji
CTRL i M	- przegląd komunikatów
CTRL i N	- mapa
2/4/6/8	- rotacja mapy (klawiaturowa numeryczna)
ESC	- wyjście z mapy
F1-F12	- ujęcia kamery

Komunikacja ze skrzydłowymi: Alt i (do wyboru) A,B,F,H,D,T,M,L.  
Całość klawiszologii w pliku "readme" w katalogu z grą.

Uwaga: przed uruchomieniem gry odpal setup.exe! (i ustaw posiadaną kartę). Gra doczytuje się dość długo, cierpliwości (gdą widzisz ciemny ekran, możesz po 10-20 sek. nacisnąć LBM).

Wymagania: P133 (z 3Dfx), P166 (bez 3Dfx), 32MB, Win95, DirectX 5.

## Armored Fist 2

(Novologic)

PCzyli najnowsza symulacja czołgu M1A2 Abrams w otoczeniu systemu VoxelSpace2, co powinno być nad wyraz widoczne: zwróćcie uwagę na wygląd otoczenia i efekty atmosferyczne. Demko zajmuje jakieś 17 Mb.

Sterowanie jest bardzo proste (bo to raczej zręcznościowy symulator):

kursory, spacja, klawisze funkcyjne do zmiany trybu kamery. Uwaga: przed uruchomieniem gierki odpal setup, ustawcie tryby grafiki i muzyki i ZGRAJCIE swoje ustawienia. Jeśli macie procesory z MMX - to tym lepiej, jeśli nie - bez strachu, gierka i tak działa.

Wymagania: P120, 16MB, Win95, DirectX.



## Balls of Steel

(GT Interactive)

Czyli coś dla miłośników Duke Nuke'a, którzy lubią sobie pograć w pinball...

Dużo krwi, flaków, czarnego humoru i tego wszystkiego, za co kochacie Duke'a, a i przy okazji bilard pierwsza klasa. W demie masz do dyspozycji tylko jeden stół. Demko zajmuje jakieś 16 Mb. Uwaga: program testuje automatycznie konfigurację Twojego sprzętu. Jeśli "zwiśnie" przy tym, możesz ustawić ją ręcznie. Jeśli nie potrafisz, możesz odpalić (choćby i w sesji DOS) np. Dos Navigatora i uruchomić pliki: uvconfig.exe i wconfig.exe. Następnie uruchom plik boss.exe. I gra ruszy! Zwróćcie też uwagę na to, że po 30 kolejnych uruchomieniach demka program zacznie Wam powoli (bo aż do 60 uruchomienia) i bezlitośnie ograniczać dostępne opcje gry... Nieźle to wymyślili!

Wymagania: P100, 16MB, Win95, DirectX, SVGA



## Shadow Master

(Psygnosis)

Coś jakby Quake + Descent (!) rozgrywane w mrocznym świecie fantasy.

Setki biomechanicznych i stworzonych na polygonach stworów to tło do znakomitej strzelaniny, która rozpali Wam krew w żyłach! W demku dostępna jest jedna misja; gra startuje bezpośrednio z CD.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie

z/x	- strafe
PgUp/Down	- patrz w górę/dół
CTRL	- lasery
Shift	- rakiety
s	- włącz/wyłącz dźwięk
ESC	- quit

Wymagania: P133 (jeśli masz 3Dfx), P166 (jeśli nie masz akceleratora), 16MB, Win95, DirectX 5.



## Zork Grand Inquisitor

(Activision)

Demko głośnej przygodówki w 3D. Demko zajmuje 4 Mb na HDD. Szczegółowe informacje o grze znajdziecie w pliku "readme", w katalogu, gdzie instaluje się grę; my ograniczymy się tylko do klawiszologii "systemowej".

Ctrl-S	Save
Ctrl-R	Restore
Ctrl-Q	Quit
Spacja	Zamyka inventory i książkę zaklęć
F5	Inventory
F6	Księga zaklęć

Wymagania: P-90, 16 Mb ram, SVGA, karta muzyczna, Win'95, DirectX.

## Youngblood

(GT Interactive)

Gra łącząca elementy RTSa z RPG (11 misji!). Walki w dżungli, na pustyniach, w otoczeniu wulkanów - eliminuj mutanty, zanim diaboliczny Dr Leviticus znajdzie Drachma Codex, co zapewni mu władzę nad światem.

Demko startuje bezpośrednio z CD.

Wymagania: P120, 16MB, Win95, DirectX



**Jack Niklaus Golf 5****(Accolade)**

Miłośnicy golfa mogą zacierać ręce - znakomita fotorealistyczna grafika sprawi, że serca uderzą im mocniej niż kij Jacka piłkę przy pierwszym "strzale". Demko umożliwia wbić piłki do trzech pierwszych dołków na polu Hualalai Golf Club (do wyboru jeden gracz). Kontrolować grę można myszką lub kursorami, CTRL i lewym/prawym Alt (także w rozmaitych kombinacjach - szczegóły w pliku readme). Demko zajmuje 44 Mb na HDD.

Wymagania: P-120, 16 Mb Ram, SVGA, Win'95, DirectX, karta muzyczna.

**Jack Niklaus 5 Designer****(Accolade)**

To demo specjalnego edytora, przeznaczonego dla posiadaczy pełnej wersji Jack Niklaus Golf 5, umożliwiający tworzenie własnych pól do gry w golfa. Wersja demo ogranicza tworzone pola golfowe do max. 3 "dołków". Całość zawiera się w 44 Mb.

**Star Command Deluxe****(Metropolis Digital, Inc.)**

Kosmiczny RTS, gdzie oprócz walk będziecie musieli przysiąść nad ekonomią (wydobycie surowców, odkrywanie nowych technologii). W sumie całkiem sympatyczne.

Wymagania: P90, 16MB Ram, Win95, DirectX

**The Art of Flying****(Bluemoon)**

Art of Flying to gra FPP, tylko tym razem skrzyżowana z "action flight simulator". Akcja dzieje się w alternatywnej rzeczywistości, gdzie cywilizacja rozbita jest na poszczególne "plemiona". Gierka przypomina swoim charakterem zręcznościowe symulatory lotu a la Comanche, naturalnie w grafice 3D. Demko startuje bezpośrednio z CD. Przed startem musisz wybrać tryb graficzny (pojawi się specjalne okno). Pełna klawiszologia jest pod F1, ale oto ściągą (można też sterować joyem).

**Klawiszologia**

Kursory - sterowanie

Spacja	- gaz
Alt	- fire
CTRL	- odpalenie rakiet
1-9	- broń
E	- joystick/klawiatura
F1	- help
F2	- dzień/noc
F3/F4	- poziom "detalizmu" grafiki
F5/F7	- rodzaj statku
F8/F9	- rozmiar okna
ESC	- quit

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX

**Air Warrior 3****(I-Magic)**

I znów powracamy w czasy II wojny światowej i walk myśliwców. Symulacja jest dość skomplikowana, ale nie dla prawdziwych miłośników lotu. Niestety twórcy nie pokusili się o zamieszczenie klawiszologii w pliku tekstowym, ale w grze istnieje możliwość jej redefinicji (także z możliwością wykorzystania myszki). Dobra wieść dla posiadaczy 3Dfx - gierka potrafi je wykorzystać. Demko zajmuje jakieś 32 Mb na HDD. Macie dostęp tak do "instant actions", jak i misji historycznych.

Wymagania: P-90 (wskazany P-133), Windows'95, 16 Mb Ram, SVGA, DirectX 5.0, karta muzyczna, ew. 3Dfx

**F/A-18 Korea****(Graphic Simulations)**

Czyli polatamy sobie F-18 nad koreańskim niebem. Demko zajmuje 34 Mb. Jedna misja, brak możliwości treningu i misji multiplayerowych. Dokładna klawiszologia znajduje się w katalogu DOC, w katalogu, gdzie instaluje się gra. Uwaga: Wskazane posiadanie 3Dfx.

**Klawiszologia:**

Na klawiaturze numerycznej  
4/6/8/5 sterowanie

Na "normalnej" klawiaturze

= zwiększamy prędkość  
- zmniejszamy prędkość

Backspace/Delete	dopalacz
Spacja	hamulec
G	podwozie
F	kłapy
shift S	tankowanie i uzbrajanie
shift E	katapulta
D	wskaźnik uszkodzeń
A	autopilot
M	mapa
S	posiadana broń
[ i ]	przegląd broni
'	flary
;	chaff
shift escape	exit
P	pauza
control J	kalibracja joya



Różne opcje HUD wywołujemy za pomocą CTRL i A, B, C, H  
Tryby radaru: R, Q, B, I oraz CTRL R.

Ujęcia kamery: 1-9 oraz Shift i 1-0.

Wymagania: Pentium, 16MB, Win95/NT 4.0, DirectX

**Falcon 4.0****(Microprose)**

Miłośnicy lotu F-16 - to gra dla Was! Demko zajmuje (w zależności od wyboru trybu instalacji od 19 do ponad 51 Mb - sugerujemy wybór tej ostatniej opcji). Szczegółowo (ze screenami) zasady gry, sterowania, ograniczenia wersji demo itp. omówiono w pliku "readme".

**Klawiszologia:**

+/-	- ciąg silników
Shift i -	- dopalacz
W	- hamulce (na ziemi)
A	- autopilot
Ctrl-E	- katapulta
G	- podwozie
Z	- flary
Backspace	- wybór broni
Spacja	- ognia
F1-F9	- tryby radaru
1-6	- zmiana punktu widzenia
PrintScr	- Screen shot

Wymagania: P-133 (i więcej), 16 Mb Ram, SVGA, Windows'95, DirectX, karta muzyczna, wskazany akcelerator.

**F-22 Raptor****(Novalogic)**

Znakomita symulacja najnowocześniejszego myśliwca świata. W demku możliwa jest gra (1 misja) dla solo-playera i gra w Internecie. Efekty wizualne - cool! Klawiszologię uzyskacie po naciśnięciu "?". Demko zajmuje jakieś 18 Mb na HDD.

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX 5





# Encyklopedia przez duże E

Multimedialna Encyklopedia Powszechna

Istnieją powody (czy wręcz dowody w postaci korespondencji, jaką otrzymuje redakcja), by przypuszczać, że niektórym naszym PT czytelnikom znudziły się już recenzje programów użytkowych, zamieszczanych na łamach „gierowego” przecież CD Action. Postaram się jednak uzasadnić ich obecność. Poczynając bowiem od trywialnego, aczkolwiek bardzo prawdziwego stwierdzenia, że wiedzy (czy raczej WIEDZY), którą oferują tego typu programy, nigdy za wiele, a każdy z nich jest w gruncie rzeczy najprzyjemniejszym sposobem (samo)edukacji, a kończąc na może mało oryginalnej, za to zgodnej z prawdą opinii, że są po prostu ciekawe. Ogólnie zaś pełnią ważną funkcję użytkową i w związku z tym wręcz nie mamy prawa, by je usunąć. Dlatego też nie ma o co kruszyć kopii - one były, są i (miejmy nadzieję) będą...

JACEK SMOLIŃSKI

Istotnym problemem jest jednak coś zupełnie innego. Pozwolę sobie zwrócić uwagę na to, że większość tego typu publikacji to programy obce i „tylko” spolonizowane (przykładowo fragment oferty wydawniczej - chociażby - Optimus Nexus). Proszę jednak nie zrozumieć mnie źle - akurat ONI robią to świetnie, a i produkty w ten sposób popularyzowane są znakomite. Tym niemniej istnieją dziedziny, w których dokonanie „lokalizacji”, bez ingerencji „we wnętrze” programu to zbyt mało...

Jedną z tego typu, a niezwykle wartościową pozycją w zbiorze programów edukacyjnych są wszelakiego rodzaju encyklopedie multimedialne. One akurat, z całą pewnością powinny „dopasowywać się” do państwa, na terenie którego są wydawane. Już wyjaśniam - dla każdego obywatela państwa polskiego najistotniejsza jest głównie historia,

geografia, polityka kraju, w którym żyje - inne rzeczy, choć ważne, stać powinny na drugim planie. Program zachowujący takie właśnie proporcje stworzony zaś może być tylko przez samych zainteresowanych, czyli, w naszym przypadku - Polaków. I tu (nareszcie) dochodzę do meritum sprawy - a jest nim przedstawienie państwu rdzennie polskiego dzieła, którego tytuł brzmi Multimedialna Encyklopedia Powszechna - wersja 1998.

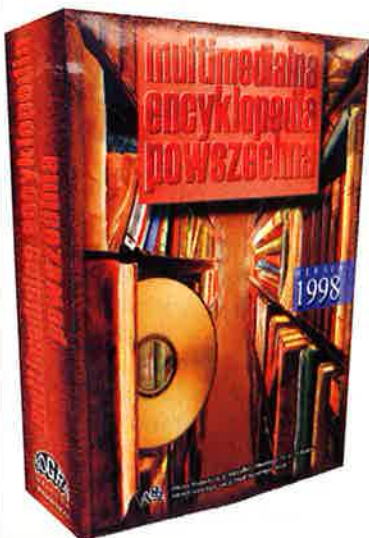
Jej „matką i zarazem ojcem chrzestnym” jest młode, lecz - jak samo się określa - prężne i niesłychanie ambitne przedsiębiorstwo - krakowska Oficyna Wydawnicza FOGRA. Dlaczego ambitne? Otóż ukończywszy prace nad dwudziestotomową Popularną Encyklopedią Powszechną (nota bene stanowi ona podstawę „treściową” dla Multimedialnej EP) zamierza zabrać się za sześciotomowy atlas geograficzny oraz - dla mnie rewelacja! - dziesięciotomową historię Polski. Prowadzenie tak elitarniej polityki wydawniczej umożliwiają firmie koneksje z krakowskim środowiskiem akademickim (Uniwersytet Jagielloński), w tym także z uznanymi autorytetami w swych dziedzinach. Na brak kompetencji nie można zatem narzekać... Co więcej ich encyklopedia jest, jak dotychczas największą tego typu polską publikacją. Ponad 62 000 kompleksowych haseł, 3 000 zdjęć, map i ilustracji, łącznie 38 minut filmów archiwalnych i sekwencji animowanych oraz - wreszcie - 180 minut muzyki, hymnów państwowych i odgłosów, które w „dźwięczny”



sposób ilustrują hasła, to parametry zaiste imponujące. Sama jej struktura jest bardzo elastyczna - dzięki 500 tysiącom połączeń hipertekstowych możemy dokonywać wycieczek poprzez czas i przestrzeń - poczynając od ustroju starożytnej Persji, poprzez hodowlę jedwabnika, kończąc zaś na lądowaniu na Księżycu...

By jednak nie dopuścić do zagubienia się użytkownika w dużej (i przez to odrobinę przytłaczającej) ilości haseł, a zarazem maksymalnie uprościć korzystanie z bogactwa wiedzy zawartego na krążku, całość została podzielona na cztery części. Pierwszą z nich stanowi dział „A-Z” - to właśnie on jest główną częścią encyklopedyczną, do której nawiązują wszystkie pozostałe. Sam wybór interesującego nas aktualnie zagadnienia może zostać dokonany na kilka sposobów. Oczywiście, możemy po prostu wpisać hasło (lub jego

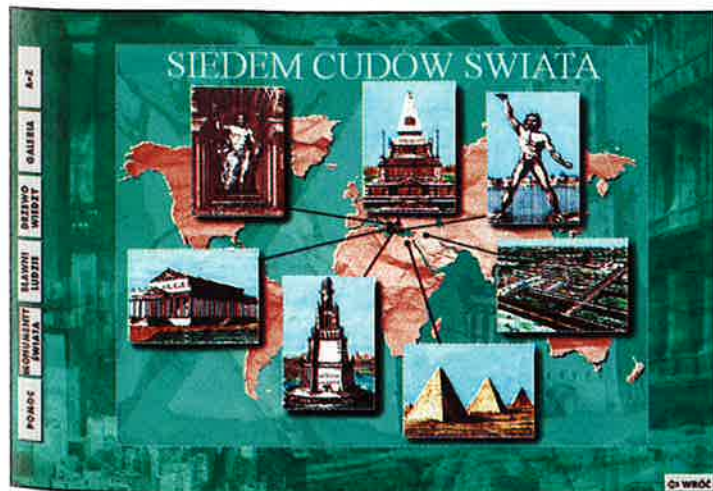
część) - jeżeli znajduje się ono na liście, uzyskamy do niego natychmiastowy dostęp. Mamy także możliwość skorzystania z programowych filtrów i zawęzić obszar poszukiwań do dziedziny, przykładowo nauk ścisłych (tu dalszy podział na astronomię, chemię, fizykę, informatykę, matematykę, technikę) czy historii (historia Polski, historia powszechna, krainy historyczne, militaria, postacie historyczne i wydarzenia historyczne). Inne programowe sito stanowi „położenie” - podział na regiony (nakłada się on na podział kontynentalny) i państwa.





Kolejnym kryterium selekcji materiału jest jego dobór pod względem „multimedialnym”. Oznacza to, że obiektem zainteresowania w tym przypadku są nie tyle same hasła, co dźwięki, filmy (w większości przypadków archiwalne), fotografie, mapy, dodatkowe ilustracje... Ostatnim filtrem jest czas... Tu określamy okres, którym zamierzamy się zajmować - od prehistorii po czasy jak najbardziej nam współczesne - w hasle Wrocław znaleźć można informacje nawet o lipcowej powodzi (to także już historia - miejmy jednak nadzieję, że akurat ta - wbrew powszechnemu przekonaniu - nie lubi, i nie będzie się powtarzać...).

Kolejnym głównym działem Multimedialnej EP jest „Galeria”. Stanowi ona w gruncie rzeczy powielenie „mediów”, z tą różnicą, że w tym przypadku uzyskujemy możliwość równoczesnego „podglądu” fotografii czy ilustracji. Naturalnie możemy także zapoznać się z hasłem, którego określone zdjęcie dotyczy. Następną częścią jest „Drzewo wiedzy”. Złożone jest ono właściwie z trzech odrębnych podprogramów - „kultury starożytne”, „fizyka” i „chemia” wraz z okresowym układem pierwiastków. Tu zwrócić uwagę szczególnie chciałbym na dwie ostatnie „opcje”. Są to bowiem atrakcyjne wizualnie (i merytorycznie) chronologiczne zestawienia większości z istotnych dla danej dziedziny nauki odkryć - przykładowo „teoria maszyn prostych” Archimedesesa (fizyka przedklasyczna) czy „teoria polaryzacji dipolowej” P.J. Debye’a (chemia).



Działem, w którym zapoznać możemy się z sylwetkami ludzi, którzy odegrali niepoślednią rolę w kształtowaniu oblicza świata jest grupa nazwana „Sławni ludzie”. Tu twórcy zaproponowali podział na artystów, naukowców, podróżników i odkrywców oraz postacie historyczne. Każdy z elementów dzieli się dodatkowo na dwa pod-działy: „świat” oraz „Polskę”.

Ostatnim istotnym elementem składowym programu jest zestawienie, noszące nazwę „Monumenty świata”. Tu znaleźć można trzy subdziały: „monumenty architektury” (autorzy zaliczają do grupy tej także nasz czy raczej „ich” Wawel), cuda przyrody (tu między innymi - Morze Martwe, Strokkur - najaktywniejszy i największy z islandzkich gejzerów, Wielka Rafa Koralfowa...) i wreszcie „Siedem cudów świata”.

Można jeszcze ewentualnie postawić pytanie, jak też forma programu ma się do jego „treści”. I tu niespodzianka! Nie mogę użyć bowiem żadnego z „ulubionych” redakcyjnych określeń, które zazwyczaj pojawiają się właśnie w recenzjach tego typu produktów - przykładowo „nieoptymalny interfejs”, „fatalna kolorystyka” i tym podobne zwroty frazeologiczne. W tym bowiem przypadku zmuszony jestem „niestety” napisać, że i pod tym względem MEP sprawia bardzo pozytywne wrażenie. By nie pozostać gołosłownym - tła stanowią kompilacje najbardziej charakterystycznych



elementów - m.in. dla działu „kultura i sztuka” są to fragmenty najbardziej znanych obrazów, szkiców, rzeźb, dla nauk humanistycznych - piętnastowieczna mapa... Ogólną dbałość twórców o szczegóły wykazują również zdjęcia ilustrujące hasła, które możemy oglądać w jednej z trzech wielkości... Jednocześnie autorzy, zachowując wycucie dobrego smaku, rozsądnie zrezygnowali z jak najbardziej zbędnych tu ekstrawagancji. Również także dzięki temu całość zyskała swój odrębny styl - wiarygodnego, kompetentnego przewodnika umożliwiającego fascynującą wyprawę w tajemniczą krainę Wiedzy. Konsekwencja w takim podejściu do programu uwidacznia się również w samym zamyśle graficznym opakowania, które do złudzenia przypomina wiekowy, oprawiony w skórę wolumin...

Interesującą „drobnostką” jest również fakt, iż Multimedialna Encyklopedia Powszechna ma bardzo skromne wymagania sprzętowe - procesor 386 DX i podwójnej prędkości napęd CD to obecnie, delikatnie rzecz ujmując, konfiguracja bardzo odstająca od wymagań większości współczesnych programów. Przy czym nie oznacza to wcale, że program, przykładowo graficznie koresponduje z tymi skromnymi wymogami - on po prostu „dopasowuje się” do możliwości sprzętu, na którym ma działać. A dzięki tak niewielkim wymaganiom sprzętowym ma ona szansę trafić „pod strzechy” domów większości posiadaczy PC-ta w Polsce.

Jak dotychczas wyrażałem się o programie w samych superlatywach. Czas zatem na „bugi”. Oto i one: bodajże dwie literówki (hasło Kserkses I- słowo „wielką” oraz, na co ogół redakcyjny jest wybitnie uczulony - błędnie napisany tytuł pewnego,



kultowego filmu - mianowicie: „Powrót Jedy” w hasle George Lucas), słabe jakościowo brzmienie hymnów państw (winę za to ponosi system ich zapisu - Midi), niezbyt profesjonalny wygląd flag czy map i... na tym koniec. Niewiele. Natomiast mankamentem, którego wybaczyć nie sposób, jest relatywnie niewielka (w porównaniu do liczby haseł) ilość zdjęć... No cóż - nic nie jest doskonałe...

Cóż można napisać na zakończenie recenzji tak dobrego programu? Może tylko to: z jakości Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej wynika, że bezpowrotnie (miejmy nadzieję) minął już czas, gdy produkt polski, oznaczał automatycznie - gorszy. Dlatego też osobiście polecam ją tym wszystkim, którzy za swe życiowe motto przyjęli słowa „Omnia (czyli głównie wiedza) mea mecum porto”...

**4-ACTION**  
**Producent:** Oficyna Wydawnicza FOGRA  
**Wymagania:** 386DX, 8MB RAM, CdX2, Windows 3.x/Windows 95  
**Dystrybutor:** Oficyna Wydawnicza FOGRA  
 e-mail: fogra@fogra.com.pl  
**Internet:** http://www.fogra.com.pl

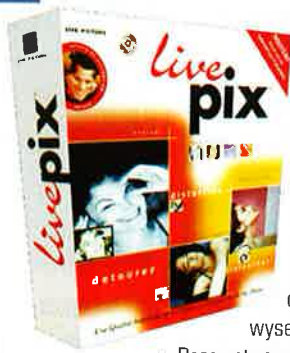


# Laboratorium fotoamatora

Live pix

Komputer może przydać się każdemu, nawet pasjonatowi fotografowania wszystkiego, co się rusza i nie rusza. Zarówno w dziedzinie sprzętu, jak i oprogramowania przeznaczonego dla profesjonalnych i amatorskich fotografów (także osebików wykorzystujących aparat raz do roku, podczas wakacji) trwa ekspansja informatyki, która pragnie chyba zdominować wszystkie znane dziś rewiry ludzkiej działalności. Od kilku lat zdobywają popularność cyfrowe aparaty fotograficzne, które zapisują zdjęcia na specjalnych dyskieciek, zaś bez cyfrowej obróbki obrazów nie mogłyby już istnieć prasa, radio i telewizja.

JAN JANKOWSKI



umożliwiający uzyskanie wrażenia odbicia fragmentu obrazu w krzywym zwierciadle (na przykład możemy rozciągnąć uśmiech znajomego na podobieństwo Kaczora Donalda) oraz narzędzie dodające cień do wyselekcjonowanego detalu.

Poza retuszowaniem fotografii i komponowaniem fotomontaży możemy posługiwać się Live Pixem w celu projektowania rozmaitych broszur, folderów reklamowych, ulotek,

posterów a także grafik umieszczanych na stronach WWW. W tym celu wśród elementów palety narzędziowej umieszczono typowe przybory graficzne realizujące takie czynności, jak kreślenie linii,

prostokątów, okręgów, gwiazdek, dymków komiksowych oraz wszystkich wymienionych figur w wersji wypełnionej. Oczywiście nie mogło zabraknąć możliwości wstawiania tekstu. Warto nadmienić, że wszystkie obiekty, łącznie z elementami tekstowymi, umieszczone na planszy projektu są traktowane przez program



jako definicje wektorowe, to znaczy bez problemu możemy je dowolnie przeobrażać (skalować, obracać, przesuwając, zmieniając współczynnik przezroczystości itp.) bez utraty jakości. Nie wgłębiając się w zbyt techniczne powidzieć, że reprezentacja wektorowa jest metodą wykorzystywaną w najbardziej profesjonalnych aplikacjach graficznych i daje naprawdę potężne możliwości projektowe. Niestety, Live Pix wyraźnie demonstruje (bardziej niż inne programy opisujące obraz wektorowo) jedną z istotnych wad takiej metody - powolność.

Niejednokrotnie użytkownik programu może się poczuć zniecierpliwiony, gdy po dodaniu niewielkiego nawet detalu cały obraz przerysowywany jest przez kilkadziesiąt sekund lub dłużej. No cóż, chcesz uzyskać dobry efekt, musisz chwilę pocierpieć! Warto, tym bardziej, że program, który wydaje się być idealną propozycją dla początkujących grafików i fotoamatorów, nie ma dużej konkurencji na rynku. A przyjemności podczas zabawy w fotomontaż jest co nie miara.

W porządku - powie zniecierpliwiony czytelnik, ale to wszystko dobre jest dla zawodowców, którzy mają do dyspozycji drogi sprzęt i skomplikowane oprogramowanie - co innego ja, fotograf rodzinny, miłośnik niedzielnych wycieczek w plener i wakacyjnych wędrówek z aparatem. Nie mam ochoty uczyć się obsługi skomplikowanych aplikacji graficznych tylko po to, by zlikwidować drugi podbródek teściowej na rodzinnej fotografii. Okazuje się, że nie jest to konieczne, istnieje bowiem program przeznaczony właśnie dla Ciebie. Nazywa się Live Pix i jest interesującym połączeniem prostego programu retuszerskiego z elektronicznym albumem umożliwiającym przechowywanie własnych prac w postaci plików graficznych oraz bogatą bibliotekę gotowych obrazów (tak zwanych clipartów) przeznaczonych do wykorzystania w tworzonych kompozycjach. Idea dostępności dla przeciętnego użytkownika uwidacznia się na każdym kroku, zaraz po uruchomieniu zwraca uwagę nietypowy (jak na program graficzny) interfejs, który przypomina wyglądem to, co spotykamy często w programach edukacyjnych. Wszystkie



opcje są przedstawione bardzo przejrzysto i w taki sposób, by nie było żadnych wątpliwości co do ich przeznaczenia. Trzeba przyznać, że jest on (interfejs) również efektywny wizualnie i właśnie w jego konstrukcji widzę największą wartość programu. Zestaw funkcji retuszersko - malarskich, jak już wspomniałem, nie zaimponuje profesjonalistom, ale do zastosowań amatorskich i półprofesjonalnych całkowicie wystarczy. Przy pomocy narzędzia selekcji bez trudu zaznaczymy dowolny kontur, który później możemy wyciąć, przenieść, obrócić, przeskalować itd. Możemy także regulować przezroczystość wybranych obszarów oraz wykonywać operację rozmycia brzegów selekcji w celu lepszego wkomponowania zaznaczonego detalu w tło. Dodatkową atrakcją stanowi paleta efektów specjalnych, w skład której wchodzi: narzędzie likwidujące efekt „czerwonych oczu” często spotykany na zdjęciach wykonanych fotograficznym, narzędzie deformacji



	<b>Producent:</b> Live Picture, Inc.
	<b>Wymagania:</b> 486 DX4/100, 8MB RAM, CDx2, Windows 95
<b>Dystrybutor:</b> Live Picture, Inc. (0044) 14295210044	<b>Internet:</b> <a href="http://www.livepix.com">http://www.livepix.com</a>

# Blitzkrieg

Historia II wojny światowej to jedna z moich pasji - i na pewno nie jestem w tym odosobniony wśród czytelników CDA, czego dowodem choćby masa kartek z odpowiedziami, które nadeszły na ogłoszony przez nas konkurs o tej tematyce. Podobnie jak i Wy, z zapartym łchem oglądam w TV rozmaite filmy dokumentalne poświęcone tym czasom. Wśród nich szczególną sympatią darzę cykl "Encyklopedia II Wojny Światowej", prowadzony przez Bogusława Wołoszańskiego. Stąd wieść o tym, że na CD ma się pojawić seria wydawnictw o nazwie "Historia II wojny światowej", a wśród twórców znalazł się Bogusław Wołoszański, napeliła mnie błogością i z niecierpliwością oczekiwałem pierwszego CD z tego cyklu, o podtytułe "Blitzkrieg", czyli wojna błyskawiczna.

JERZY POPRAWA

**G**dy więc do naszej redakcji dotarła przesyłka z oczekiwanym programem, praktycznie "z marszu" wrzuciłem CD do czytnika. Wprawdzie nieco zdziwił mnie brak jakiegokolwiek instrukcji obsługi, ale mówi się trudno, jakoś sobie poradzę. Tu dygresja: przez instrukcję obsługi nie rozumiem opisu instalacji programu, a przewodnik przez jego funkcje, opcje, zawartość, opis "klawiszologii" itp. Tego niestety brakło, co spowodowało, że musiałem zmarnować trochę czasu na naukę obsługi metodą prób i błędów. Co prawda szybko nauczyłem się posługiwania dostępnymi opcjami, ale uważam, że w tego typu programach taka (choćby i maksymalnie skrócona) instrukcja jest po prostu niezbędna i jej brak uważam za wręcz karygodne niedopatrzenie.

Znajdujemy się właśnie w starannie zrekonstruowanej siedzibie sztabu hitlerowskich wojsk. Możemy się po niej poruszać (w dość ograniczonym polu - ale zawsze) i poprzez kliknięcie na wybrany wycinek ekranu wybieramy interesujące nas opcje (np. hangar - prezentacja sprzętu, aparat projekcyjny - filmy wideo). Dostępne są następujące działy: kalendarium wydarzeń politycznych, kalendarium wydarzeń z historii czołgów, sprzęt

bojowy armii niemieckiej (czołgi, samochody ciężarowe, osobowe, pancerne), transportery, samoloty, motocykle); dowódcy polscy i niemieccy, politycy epoki międzywojennej (także włoscy, francuscy, angielscy, rosyjscy), wydarzenia polityczne (np. rozmaite pakt, włącznie z paktem Ribbentrop - Molotow), czołgi I wojny światowej. Wszystko zilustrowane fotografiami i filmami.

Najbardziej rozbudowanymi i chyba najefektowniejszym działem tego programu jest sprzęt wojskowy. Raz, że jest go mnóstwo. Dwa, że jest nam podany w widowiskowy sposób. Wybierając dowolny rodzaj broni z obszernej bazy danych, zapoznajemy się z jej parametrami technicznymi, wzbogaconymi sporą ilością fotografii (wprawdzie nie każdy typ uzbrojenia jest prezentowany na zdjęciach (jest ich około 500), ale w praktyce 90% posiada taką dokumentację). Możliwe jest oglądanie trójwymiarowych renderowanych modeli czołgów, samolotów itp. z dowolnego punktu i perspektywy. Niestety jakość modeli jest raczej przeciętna jak na dzisiejsze standardy, a ponadto w niektórych ujęciach poszczególne modele gubią tekstury (np. niemiecki czołg P-IV w rzucie pionowym wygląda jak prostopadłościennie srebrzyste pudełko); co gorsza jest dostępne tylko około 30 modeli. Teoretycznie (tzn. sądząc z panelu) możliwe jest też oglądanie filmów wideo, prezentujących dany sprzęt w akcji - tyle tylko, że po dość skrupulatnym przejrzaniu wielu typów uzbrojenia nie natknąłem się na żaden z nich. Wydaje mi się to o tyle dziwne, że przecież na

pewno nie brak w archiwach odpowiednich materiałów.

Skoro już mówimy o filmach. Inną sporą atrakcją tego programu są sekwencje wideo, z potężną (bodaj 20-minutową!) opowieścią o genezie II wojny światowej (począwszy od wybuchu I wojny) i koncepcji blitzkriegu, który bynajmniej nie został "wynaleziony" dopiero w przededniu II wojny (te i inne ciekawe informacje podawane są w formie narracji, gdzie narratorem jest (bo ktośby inny) Bogusław Wołoszański. Filmów takich, poruszających najrozmaitsze zagadnienia, jest więcej, choć dla mnie (jako wielkiego smakosza takich "bajerków") mogłoby być ich 10x tyle i jeszcze byłoby mi mało.

Wartość merytoryczna programu jest wysoka; tym niemniej rażą (nieliczne na szczęście) literówki typu "karbiny" i wynikające z nich błędy rzeczowe



(zasięg czołgu P-II Sd Kfz.121 wynosi... 20 km?!) czy też pisownia typu "Dowódcy Niemieccy" (czemu drugie słowo jest napisane wielką literą?). Szkoda też, że autorzy skoncentrowali się tylko i wyłącznie na sprzęcie niemieckim (za wyjątkiem czołgów z I wojny światowej), przez co ta prezentacja robi się nieco jednostronna. Możliwość porównania np. osiągnięć polskich, francuskich, czy angielskich maszyn z odpowiednimi czołgami i samolotami niemieckimi pozwoliłoby lepiej wyobrazić sobie ówczesną sytuację na froncie i uzmysłowić na czym tak naprawdę polegał blitzkrieg. Zresztą o samym blitzkriegu (tak w teorii jak i w praktyce) powiedziano w tym wydawnictwie dużo i bardzo ciekawie, w czym tradycyjna zasługa Bogusława Wołoszańskiego. Ale tu też brak mi np. szczegółowego omówienia walk w Polsce czy Francji, schematów przebiegu większych bitew itp. Skoro



w tytule mamy "blitzkrieg", to chciałbym zobaczyć go w praktyce (naturalnie wyłącznie na ekranie komputera!).

Wspomniałem już co nieco o obsłudze programu i to bez entuzjazmu. Niewątpliwie nie jest ona szczytem wygody.

Tzn. wizualnie wszystko wygląda - i owszem - bardzo efektownie, ale nieco gorzej jest z funkcjonalnością. Pomyślano wprawdzie o takich udogodnieniach, jak np. możliwość ustalania wielkości tekstu czy wyszukiwanie przez komputer wybranego hasła, ale z kolei nie istnieje bardzo przydatna możliwość "eksportu" zdjęć czy innych materiałów do własnego użytku. A przecież byłaby to niewątpliwie duża i cenna pomoc dydaktyczna i jest to już ogólnie przyjęty standard (spotykany choćby w sporej części wydawanych przez Optimusa rozmaitych encyklopedii). Przydałby się też

(bardzo!) indeks fotografii i filmów wideo. Ponadto trzeba się często dość sporo naklikać, by uzyskać wybraną informację, co również na dłuższą metę jest irytujące.

Jak można ogólnie podsumować "Blitzkrieg"? Na pewno jest to (mimo wytkniętych wad) program godny polecenia tym wszystkim, którzy mają

"hopla" na punkcie historii II wojny światowej a także (i szczególnie) dla fanów Bogusława Wołoszańskiego. Powinien on przekonać też wielu niedowiarków, że nauka historii może być równie fascynująca jak oglądanie filmów akcji. Tym niemniej kilka technicznych wad obniża odczuwalnie radość z obcowaniem z tym wydawnictwem i wpływa na końcową ocenę. Jeśli w następnych odcinkach cyklu autorzy wyeliminują wytknięte usterki, to uważam, że będzie to jeden z najlepszych (100% polskich) programów edukacyjnych na naszym rynku.

<b>W-ACTION</b>	
<b>Wymagania:</b> Pentium, 16 MB RAM, CDx2, Windows 95	<b>Producent:</b> Optimus Nexus.
<b>Internet:</b> <a href="http://www.nexus.optimus.com.pl">http://www.nexus.optimus.com.pl</a>	<b>Dystrybutor:</b> Optimus SA tel. (018) 437797

# Wszystko za jednym zamachem

All in one- Językowa zabawa

Ach te języki, mają to do siebie, że trzeba się ich uczyć... Znając jakiś język, oszczędzimy sobie stresu, jaki przeżywa turysta w obcym kraju, otoczony ludźmi, którzy porozumiewają się dźwiękami przypominającymi czkawkę połączoną ze zgrzytaniem, a przede wszystkim nie będzie się z nami pętał jakiś tłumacz starający się z wysiłkiem (i nie za darmo) uczynić zrozumiałymi dla nas słowa rozwrzeszczanego tubylcy na bazarze czy pilota wycieczki. Po za tym przez znajomość danego języka wywołuje się ogromne wrażenie na krajowych pobratymcach, którzy traktują takiego „światowego” osobnika niczym wielkiego guru i wyrocznię. Można by wymieniać jeszcze wiele czynników, które nakłaniają szarego człowieka do nauki jakiegoś popularnego języka, a najefektywniej będzie, jeśli edukację rozpoczniemy we wczesnych latach dzieciństwa.

AGNIESZKA SIEJKA

**C**óż, jeśli przeoczyliśmy tę możliwość (a raczej nasi rodzice okazali się gapami), pozostaje nam jedynie nie popełnić tego błędu w stosunku do swoich pociech. Programów adresowanych do małych użytkowników jest na rynku zatrzęsienie i bardzo ciężko jest wybrać z całej masy podobnych produktów, ten jeden jedyny, który będzie w stanie zaspokoić nasze niespełnione ambicje, zainteresować małego adresata i wzbudzić w nim niewymuszoną chęć do nauki. Proponuję zwrócić uwagę na produkt o nazwie All in one, który być może wzbudzi zainteresowanie niektórych czytelników.

Nazwa programu jest jak najbardziej adekwatna do tego, co znajduje się na płytce, otóż możemy zdecydować się na jeden z pięciu języków, który ma być przedmiotem nauki. Do wyboru mamy: angielski, niemiecki, francuski, hiszpański i... japoński. Ostatni raczej można potraktować jako ciekawostkę,

chyba, że jesteśmy jasnowidzami i wiemy, że nasza pociecha gdy dorośnie, nagle zapala miłością do skośnookich i przykładowo zapragnie studiować japonistykę albo pokocha mangę i anime. Tak więc możemy nauczyć się podstaw pięciu języków, korzystając tylko z jednego programu; co za oszczędność, prawda? Ale proszę nie popadać w przedwczesny zachwyty, chciałabym zwrócić szczególną uwagę na wyrażenie „podstawy”, gdyż niczego więcej nie można się spodziewać po korzystaniu z All in one. Jednak jakkolwiek by nie patrzeć na ograniczenia programu, jego użyteczności raczej nie powinno się kwestionować zbyt pochopnie.

Autorzy projektując program, głównie skupili się na nauce rozumienia zwrotów i słówek ze słuchu, prawdę powiedziawszy tekst występuje w minimalnych ilościach (i słusznie, małe dzieci zwykle nie potrafią czytać). Nawet menu, zresztą bardzo proste, opiera się na różnokolorowych przyciskach (zielony - zacznij, czerwony - zakończ, niebieski - zmień poziom trudności). Tego typu nieskomplikowany interfejs obsługi na pewno nie sprawi kłopotu dzieciom nie posiadającym jeszcze dostatecznie rozwiniętej umiejętności czytania. Jednak warsztatowe sprawy w tego typu produktach nie są aż tak istotne jak walory edukacyjne. Program ze względu na swą rozpiętość



językową należy traktować jako bazę wyjściową do rozpoczęcia nauki któregoś z proponowanych języków (a może i wszystkich?). Dlaczego? Powód jest szalenie prosty: z pomocą All in one dziecko w najlepszym wypadku pozna nieco ponad 200 zwrotów i wyrazów obcego pochodzenia. Ale powinno to wystarczyć, by wzbudzić w potencjalnym uczniu chęć do kontynuacji nauki; można też będzie sprawdzić, który z języków najbardziej przypadł dziecku do gustu (nie ma nic gorszego niż nauka jakiegoś języka, w momencie gdy się go po prostu nie lubi i nie czuje).

Sposób, w jaki program przekazuje wiedzę, jest już chyba standardem we wszelkich tego typu produktach edukacyjnych, głównie adresowanych do dzieci. Mam na myśli naukę poprzez gry i zabawy. Dziecko będzie miało do wyboru kilkadziesiąt różnych ćwiczeń (zabaw- jak kto woli) o zróżnicowanym stopniu trudności i charakterze. Nie jest regułą, aby ćwiczenia wykonywać w kolejności, w jakiej występują po sobie w programie, jednak należy pamiętać, że stopniowo poziom trudności podnosi się i dziecko, zabierając się za dalsze ćwiczenia, będzie musiało się już wykazać pewną wiedzą. Zapewne istotnym zagadnieniem jest w tym przypadku rodzaj i poziom realizacji zabaw i ćwiczeń; program tutaj również nie wyróżnia się niczym nadzwyczajnym. Głównie są to zabawy ze słuchu: przykładowo spiker nakazuje wskazać odpowiedni kolor piłki, jaki



wypowiedział w obcym języku lub trzeba ubrać narysowaną postać dziewczynki wedle wskazówek lektora. Zagłębiając się w zabawę, dziecko poszerza asortyment słówek o nowe i bynajmniej nie są to tylko rzeczowniki, ale również czasowniki, przymiotniki, określenia czasu itp. W dalszych, nieco rozbudowanych już lekcjach, łączone są znane już dziecku słówka w zwroty (zielony kwiat, czerwony autobus itp.), których przykładowo obrazkowy odpowiednik należy wskazać. Przed każdym ćwiczeniem dziecko, klikając na którykolwiek obrazek, usłyszy jego wyraźną wymowę w języku, który został wybrany na samym początku programu.

Wybór ćwiczeń jest naprawdę bardzo duży, a każde z nich inaczej stara się przekazać dziecku wiedzę, dlatego co do poziomu i rodzaju nauki raczej nie mam zastrzeżeń. Jednak od razu wzbudziła we mnie niechęć grafika, która sprawia wrażenie jakbyśmy cofnęli się do zamierzchłych czasów komputerów ośmiobitowych. Fakt, że





program jest adresowany głównie do dzieci, nie oznacza od razu, że prostota programu musi także objąć jego wizualną prezentację. Właśnie ten element jest jednym z ważniejszych walorów i powinien charakteryzować się nad wyraz starannym i ciekawym wykonaniem. W końcu spełnia nie tyle jakieś zadanie, które polega na zaciekawieniu i zainteresowaniu dziecka programem. W przypadku All in one będzie to trudne, zważywszy na to, co można ujrzeć na ekranie. Naprawdę żadna rewelacja i mocno śmiem wątpić czy taki stan rzeczy wywoła duży zachwyt w potencjalnym małolacie? Miejmy jednak nadzieję, że bardziej od grafiki przyciągną uwagę ucznia gry językowe, którym nic nie można zarzucić.

Ciekawy natomiast jest fakt, że wszystkie polecenia (wyluczając oczywiście słówka) wypowiadane są przez lektorów w języku, który jest w danej chwili nauczany; autorzy chcieli w ten sposób całkowicie wyeliminować występowanie innego języka niż ten, z którym dziecko się zapoznaje. Jednak takie rozwiązanie wymusza na rodzicach obecność przy potomku podczas zabawy z programem, by wyjaśnić maluchowi sens poleceń i wyratować z „tarapatów”, w razie jakichkolwiek wątpliwości. W gruncie rzeczy jest to chyba dość pozytywna cecha.

Podsumowując: można z całą pewnością stwierdzić, że program jest wart uwagi ze względu na swój oryginalny charakter. All in one może stanowić idealny wstęp do rozpoczęcia edukacji naszej małej pociechy w dziedzinie języków obcych, być może tak wcześnie „zaszczepiona” świadomość potrzeby znajomości języków w dorosłym życiu może zaprocentować ciekawą i intratną pracą. Kto wie? Na pewno warto zainwestować parę groszy, bo rezultaty mogą być zaskakujące.

# OWZ

## SPRZEDAŻY

### PC SHAREWARE

**Temat miesiąca**  
**Metody oszczędzania miejsca**  
**na twardym dysku**

**Programy**

- Attache
- Edit Pad
- Grids

**Edukacja**

- ChemLab
- Equation Grapher
- Viable Rainbow

**Bonus**

- Screensavery
- Desktopy, Kony
- Tapety

**Internet**

- SpameX
- CRT

**Gry**

- Balls of Steel
- Boogaloopers



Zamówienia na bieżące i archiwalne numery można składać pod adresem:

**SILVER SHARK, TEL./FAX (071) 3412083, 3412082,**  
**E-MAIL: SILVER.BIURO@MIKROZET.WROC.PL**

**Q-ACTIO**  
 Producent:  
 Syracuse Language Systems, Inc.  
 Wymagania:  
 386 DX33, 4MB RAM, CDx2, Windows 3.x/95  
 Dystrybutor:  
 LEM  
 tel. (022) 6428165  
 Internet: <http://www.syrilang.com>

**INFO**

# Angielski po amerykańsku

English Your Way 2.0

**Amerykani są, tak przynajmniej twierdzą, indywidualistami, lubią czuć, że mają wolną rękę i wolny wybór. Za swoją narodową misję zaś uważają szerzenie swojej wolnorynkowo-wolnoryboczej ideologii na wszystkich kontynentach. Dość tego sarkazmu, chociaż oni rzeczywiście robią to perfekcyjnie (aż do bólu).**

PIOTR DOMAŃSKI

**N**owy program do nauki języka angielskiego firmy Syracuse Language Systems pasuje doskonale do powyższego schematu. Już sam tytuł zapowiada, że jest to angielski „na Twój własny sposób” (English Your Way). Zaraz na wstępie do instrukcji użytkownika dowiadujemy się, że nie istnieje coś takiego, jak „najlepszy” sposób nauki języka obcego, każdy powinien dostosować tryb uczenia się do własnych potrzeb, zdolności i upodobań. Materiał jest więc tu

Vocabulary Games within each topic teach words and common expressions, and correct pronunciation, using speech recognition.



Listen to realistic "study" conversations, or create your own. You'll join in the branching conversations using speech recognition.



przedstawiony w taki sposób, że użytkownik może wpływać na jego układ, o czym szczegółowo za chwilę. Produkt SLS jest programem interaktywnym w pełnym tego słowa znaczeniu (słowo «interactive» wymyślił, oczywiście, również Amerykanie). Poza tym, wracając do przedstawionego na wstępie schematu, English Your Way 2.0 jest wprost niewiarygodnie dobry.

Cechą, która wyróżniać ma English Your Way spośród innych tego typu programów jest, jak podkreśla instrukcja dla użytkownika, tak zwany ASR, czyli system rozpoznawania mowy. System ten umożliwia porównywanie nagranych na dysk za

pośrednictwem mikrofonu głosu użytkownika ze wzorem, który stanowi nienaganny akcent tzw. „native

podobierstwa obydwu wersji wypowiedzi. Jeśli odczytaliśmy zdanie z prawidłowym akcentem (przez

speakera”, czyli osoby posługującej się od dzieciństwa językiem angielskim. Konwersacje, które stanowią podstawę kursu, podzielone są na pojedyncze zdania. Użytkownik, po wysłuchaniu zdania w wykonaniu lektora, wypowiada tę samą kwestię, a program określa stopień akcent rozumie się tutaj wymowę poszczególnych głosek, całych wyrazów i intonację zdania), usłyszymy, jak trochę enigmatycznie informuje instrukcja, dźwięk „ding”, jeżeli popełniliśmy błąd, rozlegnie się głośnie „dong” (?). Jak zapewniają autorzy, ASR rozpoznaje nawet akcent

osoby początkującej lub mówiącej bardzo wolno. Użytkownik określa także typ swego głosu (męski, kobiecy lub dziecięcy).

Brzmi to wszystko zbyt pięknie, aby można było potraktować obietnice producenta bez żadnych zastrzeżeń. System ASR w omawianym programie, choć pewnie się narażę wielu informatykom, uważam za jedyny element programu, który potraktować należy z ostrożną rezerwą. Jeżeli bowiem system rozpoznaje akcent osoby początkującej (czyli, jak rozumiem, możliwe jest, że taka osoba, po kilku próbach usłyszy upragnione „ding”), to czemu autor tej nieco zbyt sarkastycznej recenzji,

Topics - Social engagements, dining out, travel, hotel and accommodations, around town, and medical needs - include conversations, grammar, and vocabulary.





Grammar Games - Prepositions, Comparatives, Negatives, Verb Match and others - replace rote memorization with fun.



krzyżówki itp.), natomiast kolejność tematów i zapoznawania się z zagadnieniami gramatycznymi określa sam użytkownik. W każdej z gier służących opanowaniu pewnych partii materiału mamy do dyspozycji rozliczne opcje określające precyzyjnie nasze preferencje. Wybór należy do Ciebie!

Click on Language Connect to link to the web site for language learners.

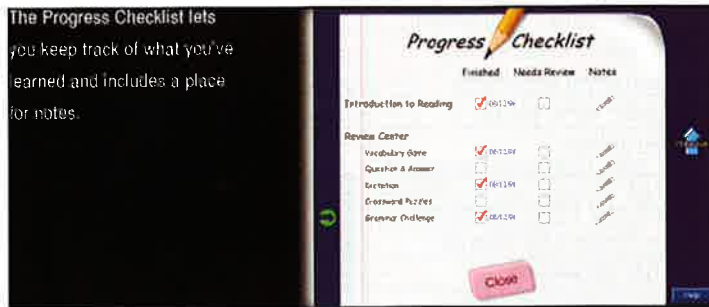
Your Way 2.0 includes Internet access software (15 days free) and Netscape Navigator 2.0 web browser.



po dobrych 10 latach intensywnej specjalistycznej nauki angielskiego długo, acz bez efektu łamał sobie język na najprostszych zwrotach? Życzę wszystkim początkującym dużo cierpliwości! Należy także dodać, że choć, zgodnie z informacją w instrukcji, wszystkie funkcje programu działają na komputerze z procesorem 486, na sygnał dźwiękowy stwierdzający prawidłowość lub błąd wymowy trzeba, dysponując takim sprzętem, czekać czasami około... minuty.

Dość jednak narzekań. Za najważniejszą cechę programu, jak najbardziej pozytywną, należy uznać jego wysoce zaawansowaną interaktywność. Dzięki temu w trakcie ćwiczenia konwersacji mamy do wyboru kilka możliwych odpowiedzi. To pozwala uniknąć sytuacji, kiedy nauczymy się po prostu na pamięć kilku dialogów i pozostaniemy bezradni, gdy prawdziwy kelner w

The Progress Checklist lets you keep track of what you've learned and includes a place for notes.



amerykańskiej restauracji powie coś innego, niż powtarzający się elektroniczny nudziarz z dialogu. W ćwiczeniach konwersacyjnych z English Your Way budujemy rozmowę w jej trakcie, podobnie jak to się odbywa w rzeczywistości. Poza tym, co niezwykle interesujące w tego typu programie, nie ma tutaj numerów lekcji i sztywnego planu zajęć. Materiał podzielony jest tematycznie (konwersacje) i według pewnych funkcji (powtórzenie podstaw gramatyki, ćwiczenia słownikowe,

Jednak to, co uznać można za wielką zaletę w odniesieniu do problemów merytorycznych, mianowicie duży margines samodzielności pozostawiony użytkownikowi, mogłoby stać się nieznosną wadą, gdyby przeniesione zostało w sferę czysto technicznej obsługi programu. Tak się na szczęście nie stało. Interfejs, nie dość, że atrakcyjnie zaprojektowany przez znających swój fach grafików, zapewnia łatwość obsługi nawet komputerowemu laikowi. Dołączona instrukcja użytkownika (po polsku

In the Review Center, test what you've learned and try the Grammar Challenge.



oczywiście), choć długa, jest drobiazgowo dokładna, przejrzysta i wyczerpująca. Zresztą nawet osoby szczególnie silnie uczulone na wszelkie instrukcje obsługi będą mogły bez najmniejszych problemów, „intuicyjnie” szybko i sprawnie poruszać się po programie.

Długo by jeszcze wymieniać wszystkie zalety tego w pełni profesjonalnego, pełnego interesujących, oryginalnych rozwiązań programu. Do powyższych komplementów należałoby jeszcze dodać pełne wykorzystanie możliwości multimedialnego sprzętu komputerowego (powodzenie w wielu ćwiczeniach/grach zamieszczonych w programie opiera się na szybkim kojarzeniu informacji wizualnej (obrazki, zdania) z informacjami przekazywanymi przez głos lektorów. Wszystko to sprawia, że nawet dla osoby nie mającej większych problemów z angielskim na poziomie prezentowanym w programie (od początkującego do średnio zaawansowanego) wykonywanie ćwiczeń może być źródłem dzięki, pierwotnej radości uczenia się. Mimo pewnych zastrzeżeń pod adresem systemu ASR, można z czystym sercem polecić program English Your Way każdemu potrzebującemu motywacji do nauki języka obcego. Odradzałbym jednak ograniczenie się wyłącznie do korzystania z programu, żaden program komputerowy przeznaczony na PC-ta nie jest w stanie pomieścić całości potrzebnych nam czasem informacji o języku, jednak EYW może, według mnie, zmobilizować do nauki najbardziej opornych.

<b>Wymagania:</b> 486 DX/66, 8 MB RAM, CDx2, Windows 3.x/95	<b>Producent:</b> Syracuse Language Systems, Inc.
<b>Internet:</b> <a href="http://www.syrilang.com">http://www.syrilang.com</a>	<b>Dystrybutor:</b> LEM tel. (022) 6428165

# Konwersacje i zabawy

TriplePlay Plus! English

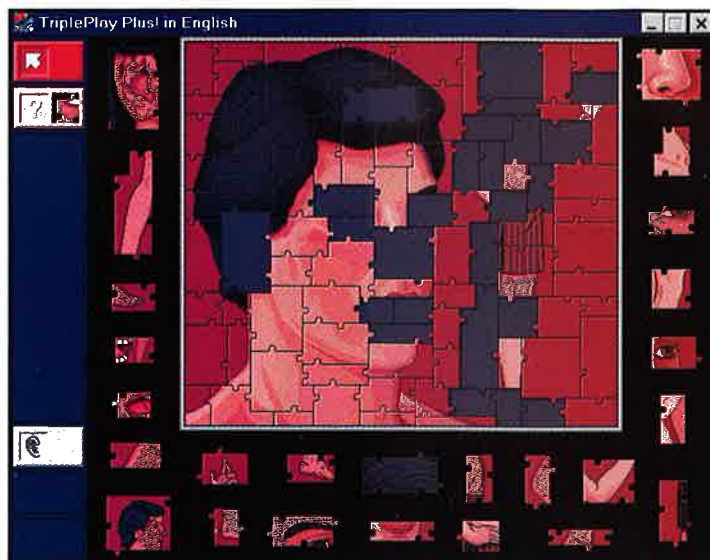
Firma Syracuse Language Systems jest znana na całym świecie jako twórca bardzo pomysłowych produktów pomocnych w nauce języków obcych. Założyciele firmy czerpią swoje najlepsze pomysły z wyników prac badawczych, jakie prowadzili na Uniwersytecie w Syracuse. Takie „akademickie” podejście do problemu przyswajania języków obcych powinno w efekcie dostarczyć zadowalających wyników - i rzeczywiście. Ciekawe rozwiązania, jakie twórcy wprowadzają do swoich produktów, znajdują wśród użytkowników wielu zwolenników nowych metod nauczania.

AGNIESZKA SIEJKA

**K**olejnym produktem firmowanym przez Syracuse, jaki wylądował na moim biurku, był TriplePlayPlus! English, kurs podstawowy. W pakiecie znajdowała się płyta CD, instrukcja obsługi oraz najprawdziwszy, duży i czarny mikrofon. Czemu ma służyć ten ostatni przedmiot, wyjaśnię później, ale zapewne niektórzy z was już się domyślają. Dzisiaj przecież nikogo nie dziwi wykorzystywanie multimediiów do nauki języków obcych; właśnie ta dziedzina najefektywniej wykorzystuje szeroki wachlarz możliwości multimedialnych technik nauczania. Kolejnym standardem jest stworzenie „uczącego” oprogramowania w formie nieskomplikowanych, ale i nie nudnych zabaw oraz gier. TriplePlayPlus! również i w tym przypadku nie odbiega od ustalonych norm, ale to chyba oczywiste, jeśli weźmie się pod uwagę fakt, iż program jest głównie adresowany

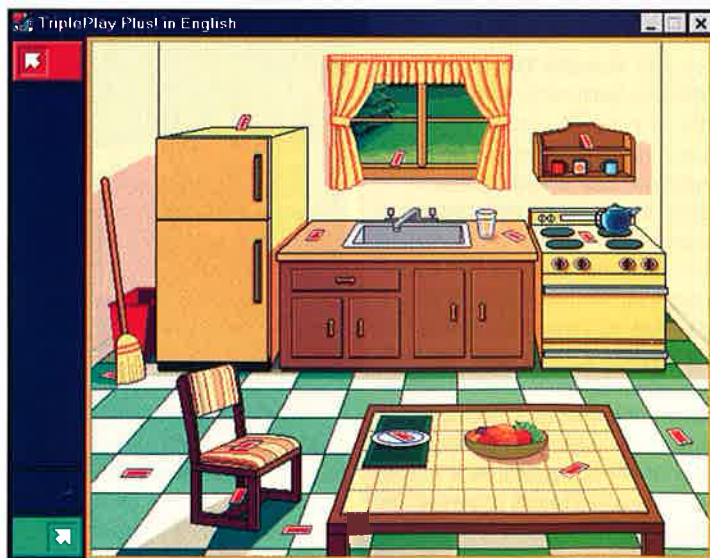
do dzieci w wieku „około podstawowym”. Ograniczenia wiekowe w tym przypadku nie mają jednak większego znaczenia.

Całość materiału podzielona jest na pięć działów, które obejmują podstawowe tematy i zagadnienia jakie poznajemy w początkowej fazie nauki języka angielskiego (food&drink, home, people...). Każdemu działowi przyporządkowane są odpowiednie ćwiczenia oraz krótkie komiksowe scenki z dialogami (po dwie na dział). Gdy klikniemy na odpowiednią sekcję tematyczną, automatycznie podświetlają się dostępne w danej chwili ćwiczenia, dodatkowo jeszcze możemy wyszczególnić czy chcemy położyć główny nacisk na naukę czytania, czy też rozumienia ze słuchu. W zależności od naszego wyboru dostępne zabawy zmieniają nieznacznie swój charakter, dopasowując się do wyodrębnionego rodzaju nauki. Tyle



jeśli chodzi o strukturę i budowę programu, teraz warto wglębić się nieco bardziej i rzucić garść informacji na temat formy i

wykonując poszczególne ćwiczenia, na pewno można się nauczyć słówek i rozbudowanych zwrotów, nie wylączając także angielskich czasów.



użyteczności. Pierwsze, co od razu przychodzi na myśl po dłuższym randez-vous z programem, to ogrom zróżnicowania gier i zabaw, mają one tak odmienny charakter, że trudno jest poczuć chociażby cień monotonii. Jednak różnice to jedna kwestia, a wykonanie to również zupełnie co innego. W drugim przypadku sprawa ma się nieco gorzej, rysunki owszem nie są złe; lecz utrzymują się na wyjątkowo przeciętno-średnim poziomie. Najważniejszy chyba jest fakt, iż

Położony również został duży nacisk na utrwalenie wszystkiego co przed chwilą z takim trudem weszło do głowy. Dużą uwagę zwracają wspomniane nieco wcześniej scenki



PLAYING WITH LANGUAGE™ series

Do you speak English?

with Automatic Speech Recognition

**TriplePlayPlus!**

**ENGLISH**

What's your name?

Speech technology featured in this product is licensed from Oregon Systems, Inc., Newton, MA USA

© Copyright 1994, Syracuse Language Systems, Inc., Syracuse, NY USA



dialogowe w formie komiksów, można to przyrównać do tych znanych obrazków z kolorowych podręczników do nauki języka angielskiego. Po wybraniu którejś z nich na ekranie widzimy kilka obrazków, na których widnieją charakterystyczne „dymki”. Nie ma w nich tekstu, dopiero gdy klikniemy na odpowiednią „chmurkę”, usłyszymy wyraźny głos lektora wypowiadającego kwestię, natomiast na dole pojawi się jej forma pisana. Jeśli tempo wypowiedzi jest dla nas zbyt szybkie, możemy je nieco przystopować, klikając na odpowiednią ikonę z żółwem; głos lektora momentalnie ulega znacznemu wydłużeniu i spowolnieniu. Efekt jest nieco komiczny, ale my przynajmniej jesteśmy w stanie wylapać wszystkie zwroty w zdaniu. Funkcja komiksowych scenek wybiega nieco dalej poza kompetencje gier i zabaw, otóż

mają one przygotować do prawdziwych sytuacji, w jakich można się znaleźć, spędzając czas w obcym kraju. Tematyka ich obejmuje najbardziej popularne zagadnienia jak podróż, zakupy w różnych sklepach, restauracja, wynajmowanie mieszkania... Nie brakuje w nich również humorystycznych sytuacji, które potrafią wywołać lekki uśmiech (taki od ucha do ucha) na twarzy oglądającego. Jeśli jesteśmy już przy komiksach, to warto wspomnieć (ba! nawet trzeba) o systemie rozpoznawania mowy, w jaki został wyposażony program. Przedtem musimy podłączyć mikrofon do karty dźwiękowej i zainstalować odpowiednie sterowniki, które również zostały dołączone do pakietu TripPlayPlus!. Gdy uporamy się ze skonfigurowaniem sprzętu, będziemy mieli do dyspozycji dodatkowe funkcje i możliwości, o jakie rozszerzy się program po podłączeniu mikrofonu. Po kliknięciu

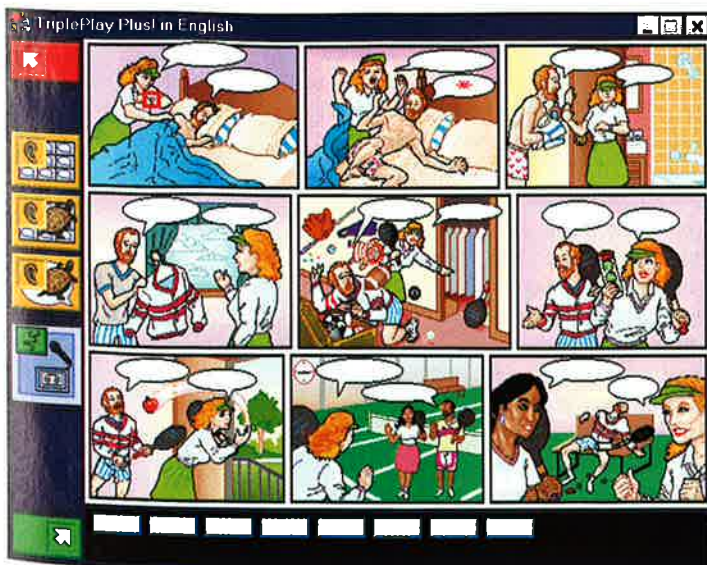


na ikonę przedstawiającą powyższy gadżet podświetlone zostają ćwiczenia, które wykorzystują to użyteczne urządzenie. Oczywiście system nie rozumie sensu wypowiedzianych przez nas słów, jest jedynie w stanie rozróżnić wymawiane słowa, zwroty i wyrażenia oraz ocenić poprawność brzmienia dźwięków. Bez względu na nasz wybór ćwiczenia, zadanie będzie polegało na powtórzeniu kwestii (komiksów) lub słowa, jakie zostaną wypowiedziane przez spikera. Program odpowiednio nas oceni i będziemy mogli przejść do dalszej zabawy. Ćwiczenia poziomu pierwszego najlepiej nadają się do wypracowania naszego akcentu, gdyż system rozpoznawania mowy jest bardzo dobrze przystosowany do krótkich odpowiedzi, jakie dominują w tym poziomie. Na wyższych poziomach istnieje możliwość oszukania komputera mylną wymową, ale chyba łatwo sobie zdać sprawę, że w takim przypadku oszukujemy tylko i wyłącznie samych siebie, a nie komputer. Najefektywniej będzie, jeśli postaramy się naśladować wiernie i dokładnie dykcję angielskiego instruktora. Swoją wypowiedź możemy nagrać w celu porównania jej do ideału, czyli wypowiedzi lektora.



Biorąc pod uwagę, że TripPlayPlus! obejmuje materiał odpowiadający kursowi podstawowemu, można stwierdzić, że poziom nauki jest dość wysoki i zadowalający. Natomiast z całą pewnością mogę dodać, że nie jest to tylko program adresowany do małych użytkowników, dorośli w równym stopniu mogą wykorzystać możliwości programu, by poprawić (lub nauczyć się) wymowę, akcent, czytanie i rozumienie ze słuchu języka angielskiego. Szeroki zakres ćwiczeń, interesujące i pomysłowe wykonanie oraz prostota obsługi powodują, że TripPlay Plus! można zaliczyć do elitarnej grupy oprogramowania, jakie charakteryzuje się wysokim poziomem wykonania i efektywnym nauczaniem. Jedyną rzeczą, jaka wyraźnie kuleje, są niedociągnięcia w grafice. Korzystanie z programu na pewno sprawi największą radość, gdy zasiądzie do niego cała rodzina i wspólnie będzie starała się poznać możliwości, jakie kryją się w TripPlay Plus!, a jest ich naprawdę bardzo wiele.

	<b>Producent:</b> Syracuse Language Systems
<b>Wymagania:</b> 386DX33, 4MB RAM, CDx2, Windows 95/3.1	<b>Dystrybutor:</b> LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA
<b>Internet:</b> <a href="http://www.syrilang.com">http://www.syrilang.com</a>	
<b>INFO</b>	



# Artystą być...

Artist!

**Każdy z nas marzył kiedyś o zdolnościach plastycznych na miarę nawet... no może zaraz nie artysty z prawdziwego zdarzenia, ale choćby o posiadaniu podstawowych umiejętności naszkicowania dowolnego obrazu w taki sposób, by choć odrobinę przypominał rzeczywistość. Tymczasem fakty jakie są, wie każdy. Część z nas ma takie zdolności, a część nie. Zdarzają się nawet mutanty (ja wiem tylko o jednym, mianowicie o sobie), których zdolności plastyczne i umiejętności rysunku można wyrazić jedynie liczbą ujemną, i to rzędu czterocyfrowych [to jest nas dwóch - Jerzy Poprawa].**

KRZYSIEK KALISZEWSKI



Niemniej jednak marzenia pozostają. Zastanawiając się, czy moje „umiejętności” nie wynikają przypadkiem z niechęci do spróbowania, postanowiłem więc wziąć na warsztat program Artist!, którego idea jest właśnie nauczenie osobników mojego pokroju choćby podstaw plastyki. Nie przeszkadzał mi nawet fakt, że rzeczoną program posługuje się językiem francuskim, z którego rozumiem może dwa słowa, a i to wyłącznie wtedy, gdy widzę je w formie pisanej. Na szczęście okazało się, że program do nauki plastyki stosuje głównie przekaz wizualny, więc zrozumienie nie nastęrczało problemów.

Należało więc rozpocząć naukę. Od czego? Na to pytanie każdy powinien odpowiedzieć sobie sam w zależności od tego, co zamierza w przyszłości tworzyć oraz jaką technikę wybierze. Odnosnie techniki to wybór jest szeroki, ale program obejmuje dość wąski zakres, a mianowicie szkice ołówkowe (choć można to odnieść również do szkiców węglem, które od zawsze podobały mi się bardziej, niż klasyczny ołówek). Natomiast w dziedzinie „stylów” (choć nie wiem, czy można to tak określić) wybór jest już dużo większy. Możemy wybierać między portretem, aktem, martwą naturą, krajobrazem i studium przedmiotu. Każdy z działów to osiem

zdjęć służących jako „modele” i dokładny kurs przenoszenia każdego z nich na papier. Oprócz samego kursu (który za chwilę omówimy szerzej) program zawiera także porady warsztatowe, wśród których znajdziemy np. sposoby rysowania ołówkiem w celu uzyskania odpowiedniej kreski, krótki kurs zasad rządzących perspektywą itp.

Alle powróćmy do samego kursu. Na początek wybieramy sobie kategorię. Jako „artysta” początkujący wybrałem to, co wydawało mi się najłatwiejsze, czyli studium przedmiotu. Teraz możemy wybrać model, na podstawie



Praktyczna nauka rysunku

którego powstanie nasze dzieło. W moim przypadku znowu był to najprostsz y z modeli, czyli pudełko (regularny, biały prostopadłościan bez żadnych detali). Teraz zabieramy się do tworzenia. Pierwszym krokiem jest ujęcie linii tworzących perspektywę (korzystam z lekcji wspomnianych akapit wcześniej). Następnie kreśliły w miarę regularną bryłę geometryczną, w którą można wpisać nasze pudełko. Zarysy takiej bryły przy użyciu odpowiedniej opcji mogą pojawić się także na samym zdjęciu. Następnie wpisujemy pudełko w bryłę, co ułatwia



zachowanie proporcji (odległości poszczególnych elementów od odpowiednich krawędzi bryły), po czym usuwamy kontury bryły, zostawiając wyłącznie obiekt (pudełko). Najwyższa pora zająć się „resztą”, czyli otoczeniem pudełka oraz układem światłocieni na samym modelu i w jego otoczeniu. Gotowe! Teraz możemy skonfrontować nasze „dzieło” z wytworami sławnych artystów oraz uczniów szkicujących w oparciu o ten sam model, co my. Prawdopodobnie jako ciekawostki, umieszczone są interpretacje tegoż modelu wykonane inną techniką (np. farba olejna, akwarela, collage) oraz w innym stylu malarskim (w Artist! postawiono na sztukę realistyczną, dokładnie odwzorującą obiekt, natomiast po skończeniu możemy zobaczyć, jak odpowiedni model wygląda np. w wykonaniu impresjonisty czy kubisty).

Każdy z działów tematycznych to osiem modeli, więc jak łatwo policzyć, w sumie mamy ich czterdzieści. Każdy model to kolejne, odpowiednio komentowane fazy powstawania, co daje w sumie osiemset kadrów opisujących proces tworzenia (po dwadzieścia na model). Jest to potężny materiał, doskonale dobrany, dzięki czemu nasza nauka nie odbywa się „jednostronnie”. Modele są zróżnicowane, co jest istotne głównie w przypadku portretów, gdzie do różnych kształtów twarzy należy różnie podchodzić, a także w przypadku aktu, gdzie szkicowaną postać zamykamy w bryle, której kształt uzależniony jest od ułożenia ciała modelki (modela). Tak na marginesie, w naszym kraju akurat ten dział może budzić kontrowersje, od razu chciałbym więc uprzedzić, że niepotrzebne. Akty są dobrane ze względu na wartość artystyczną, i nikt nie powinien traktować tego jako pornografii, zwłaszcza, że klasyki aktu niejednokrotnie zdobiją kościoły czy inne budynki religijne i nikt nie protestuje. Powróćmy jednak do programu.

W zasadzie omówiłem pokrótce wszystkie jego opcje, więc wypada podsumować to jakimś komentarzem. Cóż - plastykiem, mimo najszczerzych chęci, raczej już nie zostanie, ale przynajmniej wpojono mi elementarne podstawy. Pomaga to o tyle, iż mimo że w dalszym ciągu niczego nie narysuję dobrze, wiem przynajmniej, jak powinien przebiegać ten proces. Dalsza nauka to po prostu ćwiczenia i jeszcze raz ćwiczenia, dzięki czemu nauczymy się stosować poznana technikę, znając już zasady nią rządzące. Aby od razu po rozpakowaniu pudełka z programem zabrać się do nauki, pakiet wyposażono w odpowiedni sprzęt: jednym z elementów pakietu jest 35-kartkowy szkicownik. Jedyn e więc, czego brakuje, to ołówki. Brak ten (w zasadzie miał być to żart) przypomniał mi, że rzeczywistość, brak informacji o różnych rodzajach ołówków (miękki, twardy itp.). Jest faktycznie wadą programu, ale jest to wada jedyna i raczej niewielka, więc ogólnie Artist! należy oceniać bardzo pozytywnie. Z pewnością program ten pomoże zostać artystą każdemu, kto ma trochę więcej cierpliwości i minimalnie większe niż ja zdolności plastyczne. Gorąco polecam.

<b>U-ACTION</b>	<b>Producent:</b> UbiSoft
<b>Wymagania:</b> 486dx.66, 8MB RAM, CDx2, Windows 95	<b>Dystrybutor:</b> UbiSoft
<b>Internet:</b> <a href="http://www.ubisoft.com">http://www.ubisoft.com</a>	



# Marsjanie atakują!

**W**ydawałoby się, że w grach strategicznych niewiele można jeszcze ulepszyć. I tym razem bowiem, po raz sto dziewięćdziesiąty trzeci (tak w przybliżeniu, by nie wdawać się w szczegóły), nasza ukochana planeta została zaatakowana przez obcych. Ale bez obaw, powstrzymajcie się od ziewania, bo zanosi się na coś bardziej ciekawego, a pierwszym tego zwiastunem jest sam tytuł: w tłumaczeniu "Wojna Światów".

ALEXANDER OLSZEWSKI



jest. Po uderzeniu w naszą planetę wychodzą z nich wielkie metalowe maszyny,

Co starszym, ewentualnie więcej czytającym, może się on skojarzyć z powieścią Orsona Wellsa pod takim samym tytułem. I będą mieli całkowitą rację - gra bazuje na tej właśnie książce. Dla tych mniej czytanych krótki rys historyczno-streszczeniowy. Z Marsa w kierunku Ziemi zbliżają się dziwne pociski. Nikt nie ma pojęcia, co to



przypominające wyglądem pająki. Dzieje się to w Zjednoczonym Królestwie na przełomie wieków dziewiętnastego i dwudziestego, a

nasza technika nie jest w stanie na jeźdźcy nic złego uczynić. Zgląda wydaje się już tylko kwestią czasu... Jako ciekawostkę mogę powiedzieć, że oparte na tej powieści



sluchowisko radiowe (televizji jeszcze nie było) wywołało w Stanach autentyczną panikę, do tego stopnia, że ludzie zaczęli w popłochu opuszczać miasta. Dobra otczka,



sięgająca do korzeni naszych wyobrażeń o Obcych nie wydaje się jednak największą zaletą tej gry. Nie będzie nią także ani muzyka (podobno ma to być pełny odłot, oczywiście jako ścieżki audio) ani grafika (podwyższona rozdzielczość i te sprawy). Co więc może jeszcze za-



carza? Ano sama rozgrywka, a konkretniej zero podziału na misje. Zamiast tego twórcy mają zamiar zaserwować graczom dwie płaszczyzny: strategiczną i taktyczną. Na tej pierwszej będzie można swoje jednostki przemieszczać po kraju (polem walki będzie, zgodnie z prozą Wellsa, Zjednoczone Królestwo), a na drugiej wylądujemy w przypadku kontaktu z wro-

drugiej, cóż, mamy szansę dorobić się samochodów (tak zwanych) pancernych z siejącymi postrach (wśród wróbla i taktycznym) karabinami maszynowymi. Ciekawe tylko czy ostatecznie broń ludzi będzie taka sama jak w książce? Na odpowiedź na to pytanie przyjdzie niestety jeszcze trochę poczekać.

The War of the Worlds  
Rage Software plc / GT Interactive

## Zupełnie Nowe!

ALIENEARTH

Beam Software - australijska firma, dzięki której możemy pogrywać w Crush, Kill 'n' Destroy, ścinamy nową przygodówkę, zatytułowaną Alien Earth. Gierka ta to połączenie klasycznego RPG i gry akcji, w której wcielamy się w człowieka - mewolnika. Naszym zadaniem jest (UWAGA) uratowanie siebie i świata od zagłady, a wszystko to dzieje się w niedalekiej przyszłości. Wzrost w gracie izometrycznym przedstawiać będzie wiele zróżnicowanych lokacji, wśród których znajdują się starożytnie podziemne



instalacje, stacje kosmiczne Obcych czy dziungla. Aby wygrać, będzie trzeba wysilić szare komórki i składać plany z czego się tylko da, potem trzeba będzie "tylko" rozwiązać wszystkiech tych facetów... i już.

NOWA NADZIEJA SEGI

Stało się. Sega puściła pierwszą farbę w okrytej dymochochaz nieprzekłoniła kurtyną tajemnicy kwestii następcy Saturna! Konsola ta - jak na razie określano mianem, Katana - ma stać się zupełnie nową generacją konsol. I prawdopodobnie przetrwa, co będzie wyjątkowa. Dzięki temu powodzi, że wykorzystana w niej zostanie technologia PC! Czyżby także układ modułowy? Ma to spowodować realny spadek cen tej konsoli. Nowej nadziei Segi spodziewać się jednak należy dopiero wiosną 1999 roku. No cóż - szkoda, tym bardziej, że - jak powiedziała dyrektorka ds. marketingu Segi pani Joanna Błażek - przez cały rok 1998 przygotowujemy się do eksplozji w 1999! No szczególnie dla graczy jednak "oczekując nie mamy zamiaru zaniedbać Saturna, Megadrive i rynku PC".

CD ACTION NA ANTENIE!!!

Gracze lubiący posłuchać radia, przynajmniej ci mieszkający po Dolnym Śląsku, mają zapamiętać dokładną atrakcję. Od ponad dwóch miesięcy w soboty na częstotliwości 89,8 (Radio Wrocław), o godzinie 16:10 emitowana jest audycja Strefa Gier. Można w niej usłyszeć Waszych ulubionych recenzentów gier wygrań wspomniane nagrody. Pamiętajcie: sobota, godzina 16:10, fala 89,8 + STREFA GIER. Całkiem darmo!!!

EA ZMIENIA STRATEGIĘ ROZGRYWANIA ECTS

Jedną z "gwiazd" ECTS-ów - Electronic Arts postanowił wycofać się ze swej decyzji ekspansyjnej w halach wystawowych targów. Przypominamy, że odbyła się ona w londyńskiej Olimpii w dniach 6-8 września. Powodem tej zmiany co bądź niespodziewanej decyzji jest fakt, że na ubiegłoroczne targi EA wydało blisko 450.000 funtów. W tym roku mają oni zamiar przeznaczyć ten budżet na obejmujące większą liczbę potencjalnych klientów reklamy w mediach, a także udział w targach w całej Europie i prezentacje promocyjne. Z drugiej zaś strony barytady organizator ECTS-ów Miller Freeman ufają, że rebrandowa frekwencja ubiegłorocznych targów się co najmniej powtórzy, bardzo wyrozumiale podszedł do sprawy zmiany decyzji EA: "Potrzebujemy przedsiębiorstw zmieniających się z roku na rok - taka jest natura tego przemysłu".

MISSION PACK DO QUAKE 2

Dla wszystkich, którzy jakimś cudem zdolali ułamać Quake'a II, id Software, Activision i Optamus S.A. przygotowują coś specjalnego. Już niedługo ukaże się

## Zupełnie Nowe!

pierwszy oficjalny Mission Pack do Quake'a II - The Reckoning. Ci którzy czują niedosyt, będą mogli ponownie zanurzyć się w mroczny świat, który powstał w umysłach twórców z Teksasu i jeszcze raz dokończyć. Nowa misja, nowa tożsamość, nowe bronie - oto zakres Lego, co czeka w The Reckoning. Natomiast dla miłośników krwawych deathmatchy dodano kilka specjalnych poziomów, w których do 32 graczy będzie mogło się zmierzyć ze sobą. Nowe poziomy zostały przygotowane przez Xatrix Entertainment. W Polsce powinien pojawić się on niemal równocześnie z brytyjską premierą, a jego dystrybutorem będzie Optimus S.A. z Nowego Sącza.

### DESCENTY

Twórcy Descenta, Parallax Software, wraz z Volition, Inc. i Outrage Entertainment ciężko pracują nad kolejnymi wersjami tej gierki, czyli Descent - FreeSpace - The Great War i Descent 3.

Volition, Inc. koncentruje się nad pierwszą gierką, kosmicznym symulatorem walki o ponad medianygodnym stopniu realizmu i intensywności starć. W czasie gry mamy



pod swoją kontrolą zachowujące się zgodnie z wszelkimi prawami fizyki myśliwce i bombowce, wspomagane czadzą muzyką i nieliniowym scenariuszem. Możliwa będzie gra w sieci, tak w trybie cooperative jak i "anarchy-style". Premiera - na wiosnę.

Z kolei Outrage Entertainment "przysiadła faldów" nad Descentem 3. Podobnie jak poprzednie części będzie to dynamiczna trójwymiarowa (i to jak!) strzelanina, ale są to



jedynie podobieństwa do słynnych przodków. W Descent 3 zmieniono bowiem wszystko, począwszy od legendy, grafiki, engine, inteligencji wroga, a skończywszy na hroni i znajdykach. Naturalnie nie zapomniano o grze w sieci. Premiera - heh, heh, za horyzontem.

### NAJMNIEJSZA NA ŚWIECIE

Firma Citizen wprowadza na rynek swoje najnowsze "dziecko" - PNB01 - najmniejszą na świecie drukarkę laserową przeznaczoną dla użytkowników notebooków, palmtopów oraz urządzeń nowej generacji z Windows CE na pokładzie. Wymiary drukarki są naprawdę imponujące: 25,4 x 5,05 x 4,7, czyli największą wartością jest porównywalna z wymiarami kartki papieru (z formacie A4, a na dodatek wszystko razem waży 700g (łącznie z bateriami). Bardziej wymagający będą mogli również do swoich wydruków i prezentacji dodać nieco koloru. Ale najlepszą cechą PNB01 jest możliwość pracy z nią gdziekolwiek sobie tylko wyobraźcie, odtąd drukarka nie wymaga ani jednego kabla, aby połączyć się z notebookiem czy palmtopem. Użytkownik PNB01 będzie mógł nawet w samochodzie, jadąc do pracy wydrukować niezbędne dokumenty, aby ewentualnie nie narazić się swojemu zwierzchnikowi.

Citizen Systems & Peripherals Europe Ltd  
Tel. +44 (0) 1628 607 300

## X-COM vs TIE UFO?!

**P**o trzeciej części serii gier opowiadających o inwazji Obcych na Ziemię (mówiąc w skrócie: XCOM) doszedłem do wniosku, że akcja czwartej części będzie dziać się najprawdopodobniej w kosmosie. No bo inwazję "naziemną" zaliczyliśmy w pierwszej i trzeciej części, podwodną w drugiej, więc na zdrowy rozum pozostawało jeszcze tylko domniemanie, że tym razem UFO zaatakują albo z głębin Ziemi, albo też akcja przeniesie się w głęboki kosmos (akcja na powierzchni jakiegokolwiek planety byłaby tylko kalką pierwszej ew. trzeciej części). I faktycznie, moja dedukcja w pełni się potwierdziła. Czwarta część XCOM rzeczywiście dzieje się w przestrzeni kosmicznej. Żeby jednak za bardzo się nie puszył swoją przenikliwością, autorzy gry spatali mi isticie niezemskiego figla. Owszem, jesteśmy w kosmosie. Ale nie dowodzimy już drużyny dzielnych komandosów, a siedzimy za sterami kosmicznego myśliwca! Cóż, tytuł gry: XCOM: Interceptor brzmi bardzo wymownie...

### MAC ABRA

W pierwszej chwili wpadłem w depresję. A gdzie moi komandosi obwieszani bronią, gdzie moje Action Points i czajenie się przy zamkniętych drzwiach?! Gdzie

Chrapkę na czerpane stamtąd bogactwa ma też sporo innych ras, więc o konflikt nie trudno... A po konflikcie, wiadomo, trzeba posprzątać teren bitwy z



się podzielała ma ukochana gra; zamieniła się w - przepraszam za wyrażenie - symulator?! Wyplakawszy się, postanowiłem jednak dać szansę ludziom z MicroProse. W końcu te chłopaiki wiedzą co czynią i jak do tej pory nie narzekałem (zbyt) na żaden kolejny X-COM, więc może i tym razem nie będzie źle? W każdym razie czwarta część opisuje ekspansję ludzi w kosmos, na pokładzie ogromnego latającego miasta (kolonii?) Mega-Primus. Ta latająca baza zajmuje się m.in. kosmicznym górnictwem w odległych sektorach kosmicznych "Dzikich Pól". Ale bynajmniej ludzie nie są jedynymi przedstawicielami inteligentnego życia w tym rejonie.



w lepsze budowle itp.) tudzież o utrudnianie życia wrogim kopalniom itp. Może więc być całkiem niezłe, tylko gdyby nie to nieszczone latanie...

No i dochodzimy do sedna sprawy. Mamy do wyboru trzy rodzaje statków: lekki myśliwiec, myśliwiec bombardujący i ciężki bombowiec. Pierwszy przydaje się do obrony bazy i ataków na lżejsze struktury wroga; dwa pozostałe służą do dewastowania baz, kopalni oraz niszczenia potężnych kosmicznych transportowców wroga, za pomocą dziewięciu różnych broni "promienistych" i 10 rodzajów rakiet. Naturalnie w miarę upływu gry możemy rozbudowywać systemy pojazdów i same pojazdy (np. o lepszy pancerz czy systemy kierowania ogniem), a także wzbogacać je o całkiem nowe możliwości (np. holowanie innych - zapewne przechwyconych? - obiektów). Cała akcja rozgrywana będzie w 3D; na potrzeby tej gry stworzono od podstaw specjalny engine. Posiadacze 3Dfx nie będą zawiedzeni, ta gra ma wycisnąć z tych kart wszystkie soki. Wizualnie sceny bitew kosmicznych mają przypominać (klimatem i poziomem trudności) gry w stylu X-Wing vs TIE Fighter, z tym że nawet podczas walk gracz musi myśleć w sposób "strategicz-

ny", tzn. nie jest nieważne co i kiedy zaatakujemy, radosne granie we wszystko co akurat nawinie się pod lufy nie wróży nam dłuższej i owocniejszej kariery. Tu dobra wieść dla miłośników trybu multiplayer i deathmatchów. W Interceptorze przewidziano m.in. trzy odmiany tej popularnej zabawy, ale (pszzz! - zimny prysznic!) nie będzie wówczas możliwe latanie na statkach UFOli.

Gdy tak sobie to czytam, to mam mieszane uczucia. Tak się jakoś złożyło, że mam organiczną alergię na wszelkie możliwe symulatory lotu, nawet te wybitnie zręcznościowe, i w ogóle gram w nie (gdym już muszę) jak ostatnia noga stołowa: zero refleksu, mylą mi się klawisze, mam drewniane palce itp. Dlatego ciesząc się z czwartej części XCOMu i obiecanych w niej tych smakolejków, które radują każdego stratega, mam mimo, wszystko straszliwie podejrzliwość, że będzie to pierwsza część tej serii, w której nie doprowadzę ludzi do końcowego zwycięstwa...

Ps. Gra pojawi się w okolicach wakacji tego roku. Przyuszczalny (podkreślam: przyuszczalny) konfig to Pentium-133, Windows'95, 16 Mb Ram, DirectX, wskazany 3Dfx.

### X-COM: Interceptor MicroProse



# Dzień wyzwolenia

**D**opiero w XXIV wieku ludzkość zdała sobie sprawę z faktu, iż nie jest jedyną inteligentną formą życia we Wszechświecie. Przebudzenie było dość brutalne i nieprzyjemne, przybysze bynajmniej nie mieli pokojowych zamiarów, skutkiem czego była śmierć 22 milionów ludzi i niezbyt ekscytująca perspektywa ostatecznego i miażdżącego najazdu Obcych na Matkę Ziemię.

JASPIN

Planeta Nu Haven została odkryta w spokojnych czasach przyjemnej nieświadomości. Warunki klimatyczne oraz bogactwa naturalne spełniały su-

kowali pokojową kolonię, dokonali rzezi na wszystkim, co się ruszało i, co tu dużo mówić, spokojną siedzibę zrównali z ziemią, pardon, z "nuhavenem". Ci szczęśliwcy, którym jakimś cudem udało się wyjść cało z krwawej jatki, opowiedzieli swoje przeżycia, ale jakoś nikt nie chciał w nie uwierzyć...

Tak brzmi wprowadzenie do kolejnej, czyhajcej na graczy strategii wyprodukowanej w stajni Interactive Magic. Miłośnicy tego bardzo urodzajnego ostatnimi czasy gatunku zostaną wysłani na Nu Haven, z błogosławieństwem mieszkańców rodzimej, niebieskiej planety oraz z szumnie brzmiącym zadaniem do wykonania: wydrzeć z pazernych łap obcych życiodajną kolonię i uratować Ziemię przed zmasowanym atakiem mutantów.

masywnych czołgów, gigantycznych łodzi podwodnych i wiele, wiele innych zasobów różnorodnego żelastwa. Jest jeszcze jeden ważny czynnik, który pozwoli chociażby na wyrównanie swych sił z siłami wroga: ONI się nie spodziewają tak naglej i drapieżnej kontrofensywy. Zakładam, że zaatakujecie Obcych z przynajmniej zacie- kłością, an- gażu-



ją c się całym sercem i umysłem oczywiście. Wichry wojny ogarną swym zasięgiem 70 prowincji porozrzucanych na pięciu kontynentach, każda tura rozegra się w oparciu o oddzielny scenariusz, ale wszystko poskłada się w fabularną całość. Krajobrazy przewijające się przez ekran monitora będą miały różnoraki charakter, począwszy na wysuszonych do cna przez palące słońce pustyniach, świątyniach lodowej skorupy obszarach, aż po wiosenne klimaty z jeziorami i rozróżnioną wokół jaskrawozieloną roślinnością.

Wszystko to stanowi ogromne wyzwanie dla ludzi, którymi przyjdzie ci dowodzić, zresztą i Tobie nie będzie łatwo odnaleźć się w tak trudnym położeniu. Przed graczem żmudne i pełne niebezpieczeństw przeczyszczenie nieznanymi terenami w poszukiwaniu bogactw naturalnych



(w końcu nie samym powietrzem człowiek żyje), wynajdowaniu i produkowaniu nowych broni, budowaniu różnego rodzaju struktur (25 możliwości) a nawet pądrowaniu zasobnych skrytek Obcych, a

wszystko oparte o odpowiednią i dokładnie przemyślaną taktykę. Jeśli nie satysfakcjonuje Was samotna krucjata, wyścisz przyłączyć do gry maksymalnie czterech koleś przez modem i rozpocząć batalię.

Gdy wszystko potoczy się zgodnie z założonym planem, obcy podkulą swe ogony i macki, bo czym grzecznie wycofają się "na z góry upatrzone pozycje",



a nad Nu Haven załopocze ta właściwa flaga, będzie można wzniesić toast za odważnych bohaterów (graczy) i świętować do upadłego Dzień Wyzwolenia.

## Liberation Day Interactive Magic



## Zupełnie Nowe!

### EXTREME WARFARE

Trilobyte i Gamma Devine pracują nad Extreme Warfare, odbitową, strzelaną 3D z odrobiną strategii. Jako ludzie lub Obcy gracze walczą na Marsie przez 15 misji dostępnymi dla każdej ze stron. Używają przy tym szerokiego



assortymentu różnego rodzaju pojazdów, czołgów, jeepów, helikopterów, transportowców i innych. Oprócz misji dla jednego gracza, przygotowacie się do deathmatchów na ogromnych mapach zaprojektowanych specjalnie do tego



celu, a jeśli macie dość strzelania do innych graczy, będzie też dostępny tryb kooperacji. Do tego ostatniego będą stworzone specjalne scenariusze do grania po sieci lokalnej lub internecie. Jedynym problemem może być skoncentrowanie się na samej walce, bo grafika będzie nulloowa, 2 obsługiwanych przez grę akceleratorów



wymienić można 3Dfxa, Revolution Verite 2200, a także Le obsługiwane przez Direct3D. Extreme Warfare ma się pojawić w sklepach już na dniach...

### QUAKE 2 - RAUS!!!

Niemiecki gracz wyjął po nocach, na wieść o tym, że Quake 2 nie będzie rozpowszechniany w Niemczech, ze względu na nadmierną przemoc, agresję itp. "Szlabani" postawiła USK, czyli specjalna niemiecka organizacja, której zadaniem jest chronienie graczy przed załamaniem bezsensownej przemocą w grach. Zgoda - ale czemu właśnie Quake2?!! Domrzwetle!!! Czasem dobrze jest mieszkać w Polsce!

### MUZYKA POD WINDOWS'98

Analog Devices zapowiada (na wiosnę) kartę muzyczną SoundMAX G4, G4-kanalową "zabawkę" specjalnie optymalizowaną z myślą o... Windows'98. Wyciąg się zaczyna!



rowe kryteria i wymagania delikatnej ludzkiej rasy. Na siostrzanej planecie Ziemi założono spokojną i cichą kolonię, ale nikt nie przewidział, że sondy badawcze, które odkryły Nu Haven zaalarmowały dziwnych sąsiadów z Tauran Empire. Dopiero po piętnastu spokojnych i szczęśliwych latach okazało się, że nie byli to mili sąsiedzi. Wkuczeniu ludzkim szarogęszaniem (nasi musieli chyba na Nu Haven odtwarzać disco polo pełną parą) bezceremonialnie zaata-



## Zupełnie Nowe!

## HOSSA NA AKCELERATORY

3Dix Interactive nie kryje radości z faktu, że sprzedaż akceleratorów grafiki bazujących na chipsecie Voodoo rośnie jas na drogach - w czwartym kwartale o 40% (w stosunku do poprzedniego kwartału). Cóż, gdyby tak, proporcjonalnie do wzrostu sprzedaży, spadła ich cena...

## Z PSX NA PC

EIDOS zamierza wypuścić na PC swój hit z PSX, Final Fantasy VII (sprzedano ponad milion kopii!). Niestety gra pojawi się w najlepszym wypadku dopiero za półtora roku.

## UZBROJONY I NIEBEZPIECZNY

Ripcord Games robi ostatnie szlify swej gry Armor Command. Gierka przypomina (mniej więcej) TIE Fighter, tzn. jest to trójwymiarowa symulacja walki w kosmosie (plus elementy ekonomii, prowadzenie badań naukowych etc.). Gra zawiera 48 misji i ponad 20 typów pojazdów (czołgi, wyrzutnie rakiet, pojazdy radarowe, zakłócacze etc.) i tyłu budowni. Wykorzystuje też obecność akceleratorów graficznych i zapewni grę w steci dła max. 4 osób. Za miesiąc więcej szczegółów (zr. przeglądzie gier).

## WYGRAJ 2000\$!

W konkursie organizowanym przez Activision, Wystarczy tylko stworzyć misję (single lub multiplayer) do Dark Reign... i być w tym lepszym od tysięcy konkurentów! Po szczegóły zapytajcie na stronie Activision w Internecie. W każdym razie najlepsze misje zostaną wydane na specjalnym CD, jako Dark Reign Expansion.

## AGE OF... CASH!

Age of Empires sprzedaje się jak świeże bułeczki. Jak to też pory sprzedano ich blisko 700.000 egzemplarzy.

## KOSMICZNE POTYCZKI

IMAGINE Studios wyda, już na dniach, kolejny symulator kosmicznego myśliczka, o nazwie Ares Rising. Oprócz walk w kosmosie gracz będzie miał wpływ na rozwój swego statku, ustalanie taktyki bitew, zawieranie sojuszy itp. co uciechy zapewne miłośników strategii, którzy lubią sobie polatać...

## POZA CZAS...

...to tytuł nowej gierki firmy DreamCatcher Interactive, stworzonej na podstawie powieści "Obelisk" autorstwa Judith Kaye Jones. W skrócie: strategia oraz... wędrownika i to nie piechota!

## MECH-ANICZNY RTS

FASA Interactive pracuje nad RTSem, w którym sterujemy oddziałami ogromnych "mechów" (czyli maszyn bojowych, sterowanych przez siedzących wewnątrz ludzi). Gra nazywać się będzie... MechCommander (bardzo oryginalne...).

## KONIEC STALOWYCH PANTER?!

Gary Gingsby i Keith Brans, twórcy (m.in.) Steel Panthers, nawiązali współpracę z Talonsoft i tworzą dla nich grę strategiczną, której akcja rozgrywa się podczas Bitwy o Anglię. Mielimy nadzieję, że będzie to również dobra gra, jak wspomniane już Steel Panthers. Jednocześnie wygląda jednak na to, że SP3 jest ostatnią częścią tego cyklu... Szkoda!

## Polacy nie gęsi

O tym znanym, a oznajmionym kolejny raz w tytule fakcie do wiadujemy się ostatnio dość często i to w różnych okolicznościach. A to literacki nobel, a to zaistniał na światowym rynku polski spektakl lub film czy też muzyk (zespół). Ostatnio również w dziedzinach wymagających zaawansowanej techniki, która do tej pory zwykle była dla nas obca, pojawiać się zaczynają polskie akcenty. Z dziedzina, które interesują czytelników CDA, najważniejszy jest stopowy, ale regularny wzrost poziomu polskich gier i programów komputerowych. Owszem część z nich (pisanych zwykle przez studentów informatyki) wygląda i działa żałośnie (podziękujemy ministerstwu edukacji i choremu programowi informatyki w szkołach), ale są też produkty nie odbiegające klasą od tego, co robi się na świecie. Przykładem jest choćby Clash, Earth 2140 czy aktualnie powstająca Insane - polskie FPP na poziomie bliskim światowemu. Do tego "pędu ku cywilizacji" dołączyła ostatnio firma User, znana powszechnie z niezbyt doskonałych, ale tanich i całkowiec polskich gier: Kajko i Kokosz oraz Polanie.

## LORD YABOL

Miałem okazję natknąć się na dwa najnowsze produkty tej firmy: strategiczne Studzianki i Target - klasyczne FPP. Obie robią dość przyjemne wrażenie. Poniżej zapisałem na gorąco kilka uwag i wrażeń z kontaktu z tymi programami.

Zacznijmy od Studzianek. Otóż jak sama nazwa wskazuje, jest to gra strategiczna odwzorowująca bitwę pod Studziankami. Rozgrywać się w "czasie rzeczywistym", ale bliżej jej do Close Combat, niż Warcrafta 2. Złożoność zachowań jednostek (czołg zmieniający kierunek strzela musi odwrócić wieżyczkę, co trochę trwa itp.), uwzględnienie wyłącznie jednostek, które faktycznie brały udział w bitwie, dokładne odwzorowanie historycznego pola

walki, to główne zalety gry. Do tego dodać należy możliwość grania w dwie osoby na jednym komputerze i uwzględnienie faktycznej (zgodnej z faktami historycznymi) liczebności i siły oddziałów obu stron. Gra jest produktem autora odpowiedzialnego za prezentowaną jakiś czas temu na naszych łamach strategię 1939, do której zresztą widać pewne podobieństwa w sposobie przedstawiania oddziałów i pola bitwy, ale od czasu wspomnianej gry grafika uległa znaczącej poprawie. Jeśli chodzi o ilość scenariuszy, to prawdopodobnie będzie 6 (minimum - maksymalnie osiem) scenariuszy historycznych (różne epizody bitwy pod Studziankami) oraz dwie misje fikcyjne. Walki sieciowych niestety nie będzie. Pre-



miery gry możemy spodziewać się w okolicach stycznia. Wtedy też przedstawimy na gorąco naszą recenzję.

Kolejną grą ze stajni Usera jest Target. Z założenia gra ma przypominać klasyczne FPP, z tym, że pojawiają się także drobne różnice. I tak - na początku

nie jest już przejście od wejścia do wyjścia i zaliczanie w ten sposób etapu za etapem. Wykonujemy misję, powracamy do bazy, a za zdobyte fundusze i punkty doświadczenia dokonujemy zakupu broni i przedmiotów czy też zwiększenia swoich umiejętności. Dostępne bronie będą należeć do stan-



wyberamy między trzema różniącymi się postaciami (można modyfikować w ograniczonym zakresie ich współczynniki, a każda jest nalepszą w którejś z dziedzin), misje odbywają się w znanym nam świecie, a wszyscy bohaterowie pochodzą z Polski. Gdy mowa o tzw. "background story" (szkoda, że nie wykształciliśmy własnej ujednoliconej terminologii, jeśli chodzi o gry komputerowe), to każdy z trzech bohaterów jest najemnikiem tzw. "wolnym strzelcem" usługującym się różnym, nie zawsze działającym legalnie organizacjom. Misje, których ma być dziesięć, to kolejna rzecz różniąca Target od innych gier FPP. Naszym celem

dardowego arsenału terrorystów: Uzi, Kalasznikow, M-16, Glock, miotacz ognia, Bazooka oraz karabin snajperski (efekty działania tego ostatniego widać na screenach). W nocy będzie też możliwość użycia noktowizora. Oczywiście będzie można grać zarówno w sieci lokalnej, jak i przez internet, przy czym dopuszczalna ilość graczy to w najskromiejszych szacunkach 8, a w zamierzeniach 16 osób. Gra pojawi się w 1998 roku, i prawdopodobnie już w pierwszych miesiącach spodziewać się możemy "grającego" dema.

Propozycje Usera to jeszcze kilka innych projektów, ale te omówimy przy innej okazji. Tymczasem jeśli chodzi o omówione powyżej, to przy założeniu, że wszystkie obietnice zostaną spełnione, możemy spodziewać się znaczącego wzrostu poziomu polskich produktów z branży gier komputerowych.





## Zagadki Lwa Leona

**Z**agadki Lwa Leona to tytuł, o którym głośno jest od dawna. Dziwne - gdyż ta akurat gra jest ciągle w trakcie produkcji, a jej twórcy nie podali jeszcze oficjalnego terminu ukończenia prac... Mimo to, pamiętając sukces, jaki odniosła poprzedniczka Zagadek - gra Lew Leon - wszyscy patrzymy luzem z Leryx Longsoftu na ręce i oczekujemy równie ciekawego produktu. Czy tak się jednak stanie? Na to pytanie - właśnie ze względu na wczesne stadium zaawansowania procesu tworzenia gry - odpowiedzieć wiążąco nie sposób...

GEM.INI

luzu (przez co jest jeszcze zabawniej), a całości "patronuje" sympatyczny i (co równie ważne) znany już wszystkim Lew Leon. Zresztą zazwyczaj to właśnie on stanowi przyczynę całego zamieszania...

Realizacja.

Już w tej chwili mogę stwierdzić, że finalny produkt będzie cechować dobra grafika (fantastyczne tła i sympatyczne, rysowane postacie bohaterów - zarówno tych żywych, jak i "tylko" gadżetów - wszystko w SVGAI); świetne, renderowane animacje 3D - przykładowo:

zdaniem najbardziej interesujący - krajobraz pod wodą) oraz wysoki poziom proponowanych zagadek (hmm... czasem zbyt wysoki - utknąłem na planszy z jajkiem wypadającym z gniazda, które to jajko, za pomocą czterech węży-sprężyn należy z powrotem "odprowadzić" do domu...). Jest to jednak jedyna tak trudna plansza - inne są

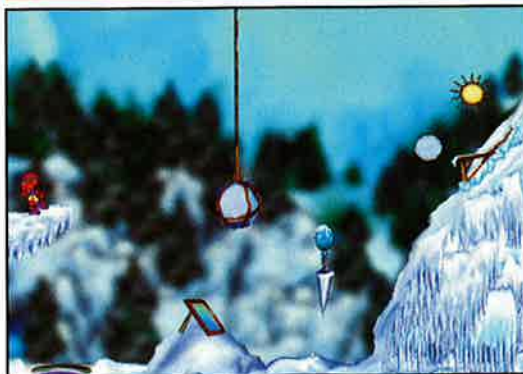


raczej w typie, którego idee najlepiej oddają dwa zdania - pierwsze: "To jest nie do zrobienia!", a drugie (po "podejrzeniu" rozwiązania): "A no jasne! Takie proste!"...

Cóż można napisać na zakończenie? Chyba tylko to, że ogólne wrażenie, jakie wywarły na mnie Zagadki Lwa Leona, jest jak najbardziej pozytywne (inna rzecz, że jak dotychczas wszystkie niedociągnięcia składałem na karb "wczesnej" wersji gry). Z całą jednak pewnością ta - niejako - druga część przygód sympatycznego Lwa zapowiada się niezwykle apetycznie...

wstęp czy cut-scenes; oraz wspaniała muzyka (odpowiedzialny za nią jest Adam Skorupa). Co więcej? Ano, łącznie 45 plansz, podzielonych na 3 "światy" (dżungla, zima i, moim

Zagadki Lwa Leona  
Leryx Longsoft/Optimus SA



## Zupełnie Nowe!

UWAŻAJCIE NA KOSZMARY!

A przynajmniej na te, które szykuje dla Was firma Activision, w swej grze Nightmare Creatures, mającej być "gothic-horror-action/adventure games". Pierwotnie miała być stworzona na PSX, ale na szczęście (dla posiadaczy PC) firma doszła do wniosku, że gra lepiej będzie wyglądać w Linuxie i z temu podobnymi bajerkami, więc PSXy i inne Nintendo poszły w odstawkę. Gra ma się pojawić dosłownie na dniach!

POŚLIŻG STARCRAFTA

Blizzard znów przesunął premierę oczekiwanego RTSa, czyli StarCrafta. Przyczyny nie są znane, ale - jak z czarującym uśmiechem mówił szef firmy - "StarCraft, stworzony przez dwa lata i nie zamierzamy zepsuć tego w ostatniej chwili". Mójmy nadzieję, że w momencie gdy czytacie te słowa, gra jest już w sprzedaży.

MYTH

Też sprzedaje się nieźle - jak do tej pory ponad 350.000 egzemplarzy!

NOWE GIERKI

America Online's WorldPlay zapowiada dwie nowe gierki: Darkness Falls, "gotycka RPG" oraz typowe komputerowe puzzle o nazwie SET.

WORLDCRAFT 1.6

Valve Software wypuszcza nową wersję swego edytora Worldcraft (z numerem 1.6). Za jego pomocą będziecie mogli tworzyć misje także do Quake 2 i Hexen 2.

RIANA ROGUE

Black Dragon Productions kończy prace nad grą Riana Rogue (action/adventure). Premiera w ciągu najbliższych dni!

POLATAJMY!

Dynamix wkrótce zapowiada gry: Red Baron II i Pro Pilot. Już same tytuły sugerują, że są to gry dla miłośników symulacji lotu...

HIT ROKU?

Twórcy Riven rozesłali do dystrybutorów już ponad milion kopii tej gry. I nie jest to działanie na wyrost - bo już w pierwszym miesiącu sprzedano ponad 500.000 kopii! Niesamowite!

ESOTERIA POD WINDOWS'95

Bandai Digital Entertainment zapowiada grę Esoteria działającą pod Windows'95. Przypomnijmy, że Esoteria to "nieliniarna przygodówka z elementami akcji i taktyki".

NOWOŚCI MICROSOFTU

Microsoft zapowiada na wiosnę tego roku dwie nowe gierki: Urban Assault o połączenie gry FPP ze... strategią (!). Z perspektywy FPP gracz kontroluje 15 rozmaitych pojazdów bojowych. Druga gra, Outwars, pozwoli nam przeżyć (albo i nie!) to, co czuje pluton marines, atakowany przez Dłoc formy życia (coś jak Incubation?). Tyle tylko, że oprócz strzelania możemy wcielić się np. w pilotów szybowcowej bojowych (!).

Zagadki..., które miałem przyjemność testować to bardzo wczesna wersja alfa. A oto kilka świeżych wrażeń. Z założenia gra przypomina genialne The Incredible Machine. Nie zorientowanym przypomnę pokrótce - jest problem, a my, korzystając z dostępnych na danej planszy "przedmiotów" (i praw fizyki), powinniśmy go



rozwiązać. Pozornie nic nowego. Tu jednak ten wspaniały pomysł potraktowano z jeszcze większą ilością



## Zupełnie Nowe!

## SPORT Z FOX

FOX Sports i FOX Interactive pracują nad grami z serii FOX Sports Interactive. W 1998 wyjdą co najmniej 4 gry: futbol, golf, tenis i piłka nożna.

## UPGRADE DO CHRON X

Genetic Animatics, twórcza internetowej gry Chron X, zapowiada Chron X: Overture and Chron X 2.0. Overture to specjalny dodatek do Chrona, zawierający 145 nowych kart i upgradeujący engine tej gry.

## RAPTUSY

Novologic "odpaliła" niepłatny serwis sieciowy dla posiadaczy F-22 Raptor - novaworld.net. Odnóży tradycyjnych deathmatchy i cooperative'ów, w chwili gdy czytacie te słowa powinny zjeżdżać się tam także... bankurzy!

## PANUJ NAM, EMPIRIANO

Oto koleś, chwata już odłóż grafikę, sieciowego RPG - Empiriano. Wzbogacenia została ona w stosunku do wersji poprzednich o nowe facjki, ekwipunek, zagadki i questy. Najciekawsze jednak jest to, że jej twórcy - Infinite Realms - oferują zaręczam okres darmowego testowania!

## PRZEDSIĘBIORSTWO JAK SIĘ PATRZY!

Don Traeger, współzałożyciel EA Sports postanowił działać całkowicie na własną rękę. Jego nowa firma - DT Productions nie tylko zapewniła sobie wsparcie ze strony Sony Interactive Studios, ale już pracuje nad nowym projektem: Misstray, o tym ostatnim, jak dotychczas nie wiadomo nic pewnego.

## GENNY PREZENT

Red Orb Entertainment rozdało w styczniu 100 kopii swojej najnowszej gry Legacy of Time. I właściwie nie byłoby w tym nic nieskończonego, gdyby nie fakt, że pokrycie były one 24 karbowym złotem!

## NOWI W EUROPIE

Activision ogłosiła utworzenie dwu nowych dystrybutorów: CentreSoft Limited "in UK" i NBG Distribution w Niemczech, będą realizować politykę wydawniczą "metropoli" w Europie. Co ciekawe jednak będą one działać całkowicie niezależnie od siebie.

## I CO DALEJ, POZIOMIE SIÓDMY?

7th Level jest w poważnych tarapatkach! Gracze, którzy oczekują Return to Krondor nie powinni jednak zaniechać rąs - podobno już znalazło się duże, osobne w fundusze i specjalizujące się w tworzeniu gier przedsiębiorstwo, które wspomaga będzie Poziom Siódmy. I tyle tylko, że na Powrót do Krondoru będziemy musieli poczekać dłużej - bo aż do drugiej połowy br.

## DALEJ, POZIOMIE SIÓDMY!

Z ostatnich chwilk tajemniczym przedsiębiorstwem okazała się być Sierra, która za niebawmią kwotę 1,2 miliona złotych zakupiła prawa do octawego odcinka 7th Level. Pyri Technics i równocześnie do wyłączności wykorzystania w programach komputerowych twórczości autora cyklu "Kronidor", uznanego pisarza Raymonda E. Feista. Sama zresztą gra - Return to Krondor, jak i jej engine (Tou Gun) także stały się własnością Góry. Dobrze to czy źle - zobaczymy!

## Kulki Duke'a

**W**ielu z was zastanawia się pewnie, co też taki facet jak Duke może robić w wolnych chwilach. Jasne, rozdać pieniądze prawie każdej natopkanej przedstawicielce płci pięknej, ale raczej nie przez cały czas. Przy całym szacunku dla jego krzepy tudzież zasobów gotówkowych prędzej czy później jednej z tych dwóch rzeczy, by mu jednak zabrakło. I oto od twórców jego przygód przychodzi dawno oczekiwana odpowiedź - pogrywa sobie w kulki! A w niedługim czasie będzie mógł tak robić każdy zagorzały fan jego przygód, bo już za chwileczkę, już za momentik pinball z Nukemem zacznie się kręcić.

## ALLOR

A skoro jest Jego, to musi być nie byle jaki. I o to postarano się w Pinball Wizards przede

wszystkim. Do wyboru jest bowiem jeden z pięciu stołów, co samo w sobie może wielkim wyczynem nie jest, ale, uwaga, podobnie jak w niedawno opisanym Timeshocku, na każdym z nich można będzie dowolnie zmieniać siłę grawitacji, maksymalną prędkość poruszania się kulki czy sprężystość wszelkich grzybków. Czyli coś jak pięć stołów z tamtej gry w jednym opakowaniu.

Na każdym czeka oczywiście inne zadanie, obecnie ściśle tajne, ale jedno jest pewne: nie raz i nie dwa stalowa kulka zgniecie aliena. A taki będzie bez wątpienia (100% gwarancji od firmy) coś niecoś na stole zostawiał, a to jakiś zielony płyn ustrojowy, a to jakąś drgającą w konwulsjach rączkę...

Swoją drogą ciekawe, czy co ostrzejsi zawodnicy będą jeszcze w stanie coś spod takiego pobojowiska wypatrzeć - będzie chyba trzeba sobie zawczasu wiać ze szmatką przygotować a grać w czerwonym (ewentualnie zielonym, zależy od obcych) fartuszkach z gogłami (bądź okularami) na oczach.



każdy obiekt będzie bowiem w pełni trójwymiarowy! Nie oznacza to jednak powstania nowego gatunku flipperów FPP (właściwie chyba bardziej na miejscu byłoby wtedy określenie FBP - First Ball Perspective), więc przynajmniej nie trzeba sobie będzie załatwiać torebek na treść żółdkową - kulki mogą się toczyć bardzo szybko i wcale nie po prostej, aczkolwiek na pewno zgodnie z odczuciami towarzyszącymi grze na rzeczywistych stołach, w końcu od czego będzie cała ta fizyka wrzucona do ich obsługi? A twórcy się nią bardzo chwala. Trzeba jednak uściwić w tym miejscu zaznaczyć, że graficznie nie jest to to samo, co Timeshock, ale za to do dyspozycji oddano więcej stołów. Proponuję wypróbować demo tej niecodziennej gry, a niebawem powinna ukazać się pełna recenzja Balls of Steel.

Graficznie zanosi się również na coś mile gąłki oczne lechtającego. Przede wszystkim, zależnie od upodobań, możliwe będzie wybranie pomiędzy jednym z dwóch widoków: cały stoł na raz oraz płynny jego scrolling. Ale to jeszcze nie wszystko -



Balls of Steel  
GT



# Samochodziki znów w akcji

**K**tóż z męskiej (i nieco starszej) części komputerowej społeczności nie bawili się kiedyś tak zwanymi "resorakami"? Wystarczył dywan, aby przeprowadzić wspaniałe wyścigi, a przy odrobinie inwencji można było z powszechnie dostępnych półproduktów w rodzaju drewnianych klocków czy kartonowych pudełek stworzyć własne miasto. Ech, to dopiero były czasy! Czy wszystko musi kiedyś odejść w niepamięć? Nie, przynajmniej jeśli chodzi o "resorakową" rozrywkę. W dobie Amigi pojawiła się gra *Micro Machines*, będąca bezpośrednim przeniesieniem na ekran komputerowy wspomnianych właśnie wyścigów w pomniejszonej skali. Obecnie zapowiada się już na trzecią ich odsłonę.

ALEXANDER OLSZEWSKI

Podstawową zmianą w stosunku do poprzedniej wersji jest przejście w trzeci wymiar. Co to oznacza poza znacznie, niestety, większymi wymaganiami sprzętowymi? Przede wszystkim tory przestają być płaskie.

Nie wszystkie oczywiście, bo raczej trudno wymagać, aby biurko zmieniło się nagle w jakiś górski łańcuch, ale już na przykład wyścigi po plaży z przejazdami przez budowle z piasku potrafią dać niezłego kopa. Tym bardziej, że obecnie znacznie zwiększyła się prędkość tych jednocalowych - a cal to na oko dwa i pół centymetra - cudeniaków, co razem z dynamiczną pracą kamery

nadal można spadać, a niektóre rekwizyty potrafią zrobić bolidowi niezłe kuku - wprawdzie tylko na chwilę, ale te parę sekund jest już bezpowrotnie stracone.

Poza dodatkowym wymiarem, poszczególniejsze charakteryzują się jeszcze jednym, niespotykanym wcześniej gadżetem: Otóż dodano, po jednej na każdy tor, ukrytą broń. Zgodnie z przeznaczeniem gry - raczej nie dla żadnych krwi mianikalnych morderców - nie ma mowy o jakiejś brutalności. Takie na przykład wielkie szczytce, miast miążdżyć, ściągają przeciwnika w tył, a czołgi strzelają wielkimi, w porówna-



aniu do swych gabarytów, kulami odbijającymi się od przeszkód terenowych. Trafiony wcale nie jest jednak wykluczony z dalszej zabawy, musi jedy-

nie poczekać na ponowne zmaterializowanie. Nie czyni to bynajmniej rozrywki mniej wciągającą - przeciwnie: dzięki temu bardziej liczy się miętkość jazdy zderzak w zderzak niż szybkość naciskania klawisze fire. A tego z prawej i tak można zepchnąć ze stołu...

Na wszystkich chętnych czeka czterdzieści osiem (!) torów i trzydzieści dwa różne modele -



od ciężarówek, przez czołgi i monster trucki, po motorówki i poduszkowce. Przy czym, na niejednej planszy czekać nas będzie okresowa zamiana wchikułów, na przykład pojazdu kołowego w wodny i odwrotnie. Grać można samemu, w mistrzostwach oraz z kumpłami na jednym komputerze - dodatkowo planowane jest wprowadzenie obsługi sieci, chociaż nie jest to, niestety, tak do końca pewne.

Pełna wersja programu powinna się pojawić w okolicach drugiego kwartału tego roku, jest więc na co odkładać fundusze już od początku wiosny - zanoszą się na wielki hit. *Micro Machines 3* bowiem to najbardziej dynamiczne wyścigi z widokiem z tak zwanej "góry". A i wykonanie, z animacją podskakujących na wertepach czy porozrzucanych płatkach śniadaniowych samochodzikach, jest super. Oby się tylko coś nie popsulo, z czego jednak Codemasters na szczęście nie słygną.

Micro Machines 3  
Codemasters

## Zupełnie Nowe!

### CHCWOŚĆ (NIE) POPIACA?

Król Midas w Britanni? Więcej węgla, 8000 graczy UltraPlay! Odnaleźć bowiem boga umożliwiającego tworzenie miast z powietrza ogromnych ilości złota! Zakupy pozycjonowane przez "przedsiębiorczych" okazały się jednak zbyt znaczące. Ekipy wydawców Originu zabrano się już za ustawianie szafki.

### TRZECI MECHAWOJOWNIK

Fłota zjednoczonych sił: Microgrose i FASA Interactive udzieliła zezwolenia na stworzenie *MechWarrior III* grupie Zipper Interactive. Powód? To ostatnia dysponująca pełnią rozszerzającym engine'em 2D. Sam *MechWarrior III* ukazuje się jednak nie wcześniej niż w czwartym kwartale br.

### DARK REIGN SITE

Zainteresowanych wszelakimi nowościami dotyczącymi gry *Dark Reign* odsyłamy do *Dark Reign Universe* (<http://www.activision.com/games/strategy/multiplayer/index.html>). Tamte nowe miejsce informacje o dodatkowych zestawach map, encyklopedii *Dark Reign* itp.

### NOWOŚCI Z IMAGIC

Firma zapowiada na 1998 co najmniej trzy nowe gry: *Ultra Fighters* to przyzwoicie symulacja walki powietrznej nad pokoleńczym Pacyfikiem. Sterujemy myśliwcami ubrojenymi w lasery, ale walka ma przypominać (traktując) czas II wojny światowej. *Militari* to rozgrywana w turach gra strategiczna, rozgrywana w kosmosie (w trzech wymiarach). Można jest rozgrywać sekwencja dla 40 osób jednocześnie! *Great Battles of Caesar* to trzecia część cyklu "Great Battles". Tym razem wcielamy się w okraze Juliusza Cezara i prowadzimy swe legiony w (trój-) bitwach pod *Dynhadunum*, *Thalabis* i *Vercellae*. Niestety nie firma nie biegła nawet słowa o dacie premiery...

### NASCAR RACING 2 3DFX PATCH

Papyrus Design Group oświadcza, że wczesną wiosną pojawi się wersja tej gry działająca pod 3Dfx.

### WIĘCEJ ŻELAZA

BioWare zapowiada paczkę z misjami do jej "trzech-aniżanej" gry *Shattered Steel*. Zawierać ma 20 nowych misji. Cały urok tkwi w tym, że paczkę jest bezpłatny, a czym może przebiegać się każdy internetista, który zajrzy do BioWare Web-page (<http://www.bioware.com>).

### ... I NIE TYLKO ŻELAZA

Ta sama firma pracuje nad grą *RPG Baklar's Gate*, oparte na systemie AD&D. Powinny się pojawić jeszcze przed wakacjami. To nie koniec - trwają też prace nad budowywaną grą *Omni* (pod 3Dfx) - niestety brak więcej danych na jej temat.

### A CO U BLUE BYTE?

Przyde wszystkim polecam Was nowym zestawem misji do *Incubation* (powinno być w kwietniu). W maju rzuć Was na poltergeisty *Jimmy Connors Pro Tennis Tour*. Zać pod koniec roku (aktualnie pod chwilę) uwaga, uwaga: *Settlers III* (aktualnie) Ponadto trwają prace nad czterema innymi gierkami, o których na razie nie więcej wiadomo.

### POGRAJ ZA DARMO

CUC International Inc. Uruchomiła własnie swój "gaming site", o nazwie *World Opponent Network* (WOWN). Będzie tam można bez żadnych dodatkowych opłat pograć w sieciowe gry *Sherry*, *Impressions*, *DynamiX*, *Papyrus*, *Synergestics* oraz *Berkeley Systems*.

## Zupełnie Nowe!

## FIRE FIGHT WIECZNIE ŻYWY

A przynajmniej jego engine, które Epic Megagames wykorzystał do stworzenia Gry Excessive Speed - iluzyjnie większej "wyścigówki" samochodowej 16-bitowa grafika, możliwość gry w czterech na jednym 11 podzielonym ekranie, odjazdowy dźwięk, wykorzystanie obecności procesorów MMX - to tylko część jej atutów. Więcej informacji - patrz <http://www.epicgames.co.uk/es/>.

## SIECIOWY SZPIEG

Wszystkich płacących nieliche rachunki, by choć przez chwilę pograć w Sieci, zainteresuje zapewne GameSpy 3D wypuszczony przez Critical Mass. Jest to sharewareowy program samodzielnie szukający działających w danej chwili serwerów z grami w stylu Quake, Hexena II czy Jedi Knighta - przez co odpada konieczność korzystania ze znajdujących się za oceanem, w dodatku niezbyt szybkich i nierządno płatnych, dużych serwerów komercyjnych.

## BETA TESTERZY WANTED

Na dość oryginalny pomysł przetestowania StarCrafta wpadł Blizzard. Otóż w ciągu sześciu godzin zbirano 19 grudnia deklaracje wszystkich chętnych, z których wyłoniono następnie tysiąc szczęśliwców biorących już w testowaniu bezpośredni udział. Firma przeliczyła się jednak w ocenie siły swego sprzętu i battle.net zaliczył mały paterek... Jak to mówią, nikt nie jest doskonały.

## STARSHIP TROOPERS

Pa raz kolejny MicroProse przerabia popularny film sf na grę typu action-adventure. Tym razem akcja rozgrywa się na obszernych trójwymiarowych arenach. Zadaniem gracza jest eksterminacja obleśnych robali niszczących Ziemię. Pomocny w tym zadaniu jest zmechanizowany pancerz, do którego można dodać plecak raketowy i różnego rodzaju



broni. Gra ma się ukazać pod koniec 1998 roku i będzie obsługiwać sporo akceleratorów 3D. Na razie czekamy na film...

## SZALONE KAMERY

TEN, jedno z większych sieciowych centrów gier, wprowadził w prowadzonych u siebie sesjach Quake'a MadCAM. Dzięki temu deathmatche mogą być obserwowane nawet przez czterdziestu widzów naraz. Każdy może swoją kamerą ustawić sztywno w jednym miejscu, poruszać się nią swobodnie po planszy, a nawet usadowić się nią na głowie jednego z graczy. W niedługim czasie opcja ta powinna być dostępna także w innych grach dostępnych w TEN.

# Sens życia według Monty Python'a

**J**ednostki wybitne pojawiają się w dziejach świata sporadycznie i zwykle nierównocześnie. I słusznie, bowiem ewentualna współpraca takich nadmiernie uzdolnionych osobników doprowadzić może jedynie bądź do totalnej zagłady planety, bądź też do "pchnięcia na zupełnie nowe tory losu całej ludzkości" - do czego, nota bene, ta ostatnia wcale nie jest przygotowana. Tak czy inaczej - wycznialiby oni rzeczy dla postronnych obserwatorów raczej nieprzyjemne...

GEM.INI



My jednak, jak wszem i wobec wiadomo, żyjemy w "ciekawych" czasach. Dlatego też nie ma się co dziwić, że jedyny przypadek idealnie odpowiadający powyższemu opisowi musiał wydarzyć się właśnie pod koniec XX wieku. W latach sześćdziesiątych bowiem w Wielkiej Brytanii spotkała się grupka ludzi z całą pewnością niepospolitych. A jako istoty genialne już w pojedynkę, "w kupie" stanowili prawdziwą mieszaninę wybuchową. Byli oni tymi, którzy jako pierwsi odważyli się wyjść poza skostniałe konwencje komedii i nawigować po morzach absurdu oraz nie ugięli się przed żadnym z autorytetów... Oto oni: John Cle-

ese, Graham Chapman, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin. Czyli w sumie: Monty Python...

W bogatym dorobku tej grupy znajduje się także fenomenalny film, znany w Polsce pod tytułem Sens Życia. Stanowi on przekrój całego ludzkiego życia i zarazem próbę odnalezienia w nim tytułowego sensu. Ale, ale... Jakże to właściwie ma znaczenie dla graczy? Wbrew



bądź nie potrafiały myśleć abstrakcyjnie... Zatem jeżeli stwierdzisz swoją przynależność do jednej lub więcej z podanych grup, uznasz też z pewnością, że materiały składające się na całość gry są kontrowersyjne, bulwersujące, szargające wszelkie świętości, bezpodstawnie agresywne i kompletnie pozbawione dobrej

pozorom spore, gdyż firma Take 2 Interactive, w kooperacji z Monty Pythonem przygotowuje właśnie komputerowy odpowiednik tego obrazu.



Lecz jeszcze zanim zaczniemy go omawiać, uprzedzam, że niektórzy ludzie nie nadają się na odbiorców dzieł Monty Python'a. A są to - między innymi - racjonalści, empiryści, sensualiści, intelektualści, pesymiści, marksiści, buddyści, ludzie oddychający, martwi, głodni, wygrzewający się na słończku, ryby, majestatyczne losie oraz wszyscy ci, którzy nie lubią

go smaku. Dlatego też lojalnie ostrzegam Cię - nie czytaj dalej...

A jednak! Nadal trzymasz "to" w ręku. Oznacza to, że najprawdopodobniej jesteś takim





samym maniakiem Monty Pythona jak niżej podpisany. Idealnie - dla Ciebie, gdyż (zapewniam!) nie zawieszysz się zapoznając z komputerowym Monty Python's Meaning of Live. On

filmowi. Tak jak i on podzielona została bowiem na siedem części, odpowiadających kolejnym "etapom" życia - od "cudu narodzin" po "jesień życia" i "śmierć" - z tym, że obecnie to



sam zaś jest "komedią przygodową okraszoną elementami strategii". Co to właściwie oznacza - nie wiem. Wiem natomiast, jak smakuje całość...

Zacznijmy od tego, że - jak już zresztą wspomniałem - gra w znacznym stopniu odpowiada

gracza zadaniem jest popychanie wszystkiego do przodu. By nie miał zaś kłopotów z interakcją, gra oparta jest na pythonowskim systemie Surround-O-Vision. Oznacza to, że postrzegamy świat jako bezpośredni uczestnik zdarzeń i bez problemu możemy obracać się



o 360 stopni w idealnie filmowej scenierii (na marginesie - takie rozwiązanie staje się normą dla gier przygodowych z Take 2 Interactive). I w dodatku całość opatrzona została całkowicie "python'owym" interfejsem. Wystarczy zresztą spojrzeć na screeny...

Z dotychczasowej recenzji wynika, że komputerowe Meaning of Live jest w gruncie rzeczy tylko interaktywnym odpowiednikiem znanego filmu. Otóż nie do końca - dodano bowiem wiele całkowicie nowych kwestii, nagranych oczywiście przez wszystkich pięciu "Pythonów" (szósty - Graham Chapman - niestety od pewnego czasu nie żyje...), mnóstwo grafik i animacji autorstwa Terry'ego Gilliana, kapitalnie pythonowskie "smaczki" oraz niewielkie "niemal-samodzielne" gierki. "Niemal" w tym ostatnim przykładzie oznacza, że jakkolwiek ich rozwiązanie jest niezbędne do ukończenia gry, to można także pograć sobie w każdą z nich odrębnie.

Jedną z nich, a zarazem małą próbką stylu Monty Pythona jest quiz "You don't know, John" prowadzony naturalnie przez Johna Cleese'a. Toczony jest on (quiz, nie John) w systemie tur. Pozostałe zasady są równie proste - za każdą poprawnie udzieloną odpowiedź otrzymujemy określoną ilość "cashu". Za błąd - tracimy. I wszystko byłoby w najlepszym porządku, gdyby nie nazwy kategorii... Kilka przykładów? Ależ proszę bardzo - "Filozofowie, którzy wypowiedzieli słowa w złym porządku", "Błędy gramatyczne w Starym Testamencie" czy choćby "Kto jest na królowej"... Naturalnie wybrana grupa ma się nijak do późniejszego pytania... Zresztą - te ostatnie także cechują się "logiką pythonowską", czyli w gruncie rzeczy

brakiem zdrowego rozsądku i poszanowania dla reguł prawdopodobieństwa. I tak jest w tej grze ze wszystkim! Jednakże ona sama to nie tylko sceny z filmu, fenomenalne teksty i durnowate gierki - to rzeczywista próba odpowiedzi przez Monty Pythona na pytanie: "co to jest sens życia". I cóż powiecie - otóż prawdopodobnie udało się im dopiąć swego - znaleźli trzy "elementy sensu życia"! Pierwszym z nich jest aspekt duchowy istnienia, drugim - materialny, zaś trzecim - nie mniej ważny - s t o m a t o l o g i c z n y! I tyle tylko, że nikt jeszcze nie wie, co to właściwie znaczy...

I jeszcze kilka słów na zakończenie. Otóż głównym adresatem komputerowego Meaning of Live na pewno nie są wszyscy "przygodówkowcy" jak leci. Nie. Ta gra skierowana jest właściwie tylko do wielbicieli stylu Monty Pythona - ludzi, którzy na pamięć znają wszystkie "jego" filmy i gry (przed Sensem Życia były dwie takowe - Complete Waste of Time i Quest for the Holy Grail - nota bene również na podstawie filmu). Tych jednak graczy czeka naprawdę siedmiodaniowa ucztą! Bowiem sam Terry Gilliam - jeden z "Pythonów", fenomenalny grafik, świetny reżyser (m.in. "Fisher King", "Dwanaście małp" i kultowy "Brasil" [film mego życia - Mac Abra] a obecnie osoba odpowiedzialna za stronę merytoryczną Sensu Życia obiecał: "wypieczemy tę grę na idealny złościsto-brązowy kolor - tak, by smakowała jak żaden CD-ROM Pythona dotychczas..."



Monty Python's Meaning of Live  
Take 2 Interactive

## Zupełnie Nowe!

### CREATIVE ROŚNIE W SIĘ

Creative Labs, twórcy między innymi Sound Blastów, po niedawnym połączeniu z Cambridge Sound Works, zajmujących się systemami nagłaśniającymi, wykonał kolejny ruch - przejęli firmę ENSONIO (znaną m.in. z dobrych keyboardów). Posunęli to zwiększy znaczenie potencjału Labsów zarówno na rynku kart muzycznych (jaki też był mały) jak i profesjonalnych keyboardów - na którym ENSONIO miał do tej pory mocną pozycję.

### OGIEŃ SMOKA

Za pomocą siła'a Sherry On-Line można już teraz kupić kompakt ze ścieżką dźwiękową z piątej już wyprawy po diwale: Quest for Glory V: Dragon Fire. Osiemnaście utworów autorstwa Chance'a Thomasa ujrzało światło dzienne przynajmniej pół roku przed premierą gry - obecnie wygląda na to, że będzie to lato.

### POJEDYNKI SIECIOWE W MTG

Okazało się, że rozgrywkę sieciową umożliwili dopiero dodatek o nazwie ManaLink, a nie jak wcześniej podaliśmy Swells of the Ancients. Powinien być dostępny już od stycznia i to kompletnie za darmo.

### HEAVY GEAR NA SIECI

Za pośrednictwem Mplayera zamierza Activision udostępnić sieciową rozgrywkę posiadaczom jednego z nich najnowszych tytułów o nazwie jak w nagłówku. By dodatkowo wszystkich zachęcić obie firmy zamierzają wydać dwustopniowym osłonięciem Poradnik Taktyczne, a wódcą pierwszej dwusetki rozkoszować jeszcze limitowaną edycję podręcznika.

### SPOSÓB NA CZYSTE SUMIENIE?

W okresie świątecznym Blue Byte przekazywała dwa dni do każdego złożonego u nich zamówienia na cele charytatywne. Przy głównym limicie określonym na pięć tysięcy złotych zbytnio się chyba nie wysilił.

### AUKCJA RIVENA

Na początku grudnia miała miejsce niecodzienna aukcja. Można się było dość nieźle stać szczęśliwym posiadaczem gadżetów wykorzystanych przy produkcji kontynuacji Mysta. Cały dochód firma przeznaczyła na cele charytatywne - swoją drogą zarządki były też świetne...

### NOWOROCZNE PUZZLE

Nastroj miłojakowo - beżonarodzeniowo - noworoczny nie omiął tak prostych gier jak chińska układanka Jigsaw, których specjalną wersję można było sobie za darmo ściągnąć z siatki Southpesta. Dla osób które nie mają dostępu do sieci, miała podpowiedź - na jednej z naszych płyt znajdziesz... Ciekawe kiedy pojawią się takie na przykład świąteczne dodatek do CarnageDodon? Bo do Postala już są :-)

### STRZALY Z GÓRY

Po Take Na Prisoners czy Magelayerze pojawiły się dwie nowe trójwymiarowe strzelanki z pionowym ramieniem na pole walki: siatekarska wersja Aggressive i "for 3D gamers only" Sparkler. Dwie gry znajdziecie na naszych CD-ach w tym numerze.

# Piłkarski Poker

Fifa '98 Road To World Cup

**We wrześniu ubiegłego roku mieliśmy okazję przedstawić kilka z przebojów piłkarskich, z których na szczególną uwagę zasługuje na pewno Sega Worldwide Soccer 98. Na przyszłościowy naówczas tytuł w pełni zapracowała gra, która charakteryzowała się rozbudowanym panelem opcji, a przede wszystkim sporą grywalnością i świetnym wyglądem. Jeżeli jednak miałbym porównać SWS'98 z najnowszym FIFA '98, to takie zderzenie wypadnie zdecydowanie na niekorzyść SWS 98.**

## CZARNY IWAN

**F**IFA '98 jest oczywiście następcą gry FIFA '97, która z kolei urodziła się po FIFA '96, a ta z kolei wywodzi się od FIFA SOCCER. Jak widać, EA Sports ma już na koncie kilka poważnych projektów, z których największą popularnością cieszy się bodajże FIFA '96. Rewolucyjny wówczas engine, na jakim oparto grę, pozwolił nam napawać się pierwszymi, dość nieporadnymi próbami z „pełnym 3D”, którym obecnie epatuje się bez umiaru i do znużenia. W każdym bądź razie FIFA '96 okazała się nie mniejszym przebojem, niż niegdyś przesławny SENSIBLE SOCCER.



Po zainstalowaniu gierki pojawiają się na pulpicie dwie ikonki. Jeżeli jesteś szczęściarzem i dysponujesz 3Dfx, będziesz mógł uruchomić wersję obsługującą akcelerator. Co ciekawe, gdy dla porównania włączyłem grę w „normalnym” trybie, okazało się, że wygląda niemal równie dobrze, jak wówczas, gdy hulala podparta mocą akceleratora. Oczywiście jeżeli wybierzeć widok kamery, dzięki której

częste staną się najazdy na wybranych piłkarzy czy wręcz zechcecie obserwować ich z bliska, widoczki staną się znacznie mniej ciekawe. Dopóki jednak wystarczy Wam standardowy sposób obserwacji (podobnie jak relacja z meczu oglądana w telewizorze), możecie być pewni, że niewiele tracicie. Osobną sprawą może być natomiast utrata płynności gry, co przy wolniejszych maszynach (poniżej P100), może stać się dużym problemem.

Pierwsze, co na pewno rzuci Wam się w oczy, to dość nietypowe, odjazdowe intro. Nie zabraknie oczywiście widoków napalonych piłkarzy ostro walących głową, nogą, łapą i innymi elementami w rozgrzaną piłę. Jednak tym razem nie otoczy ich sceneria w postaci wyjących na trybunach tłumów. Dostaniecie za to kwaśne, fraktalne wzorki, na tle których



wspomniani zawodnicy dokazują z piłką. Wygląda to świetnie, a biorąc pod uwagę, że do obrazu dodano odjazdowy, mocno brzmiący kawalek Blur, już po chwili rewia obrazu i dźwięku nastroi Was na fale umożliwiające czysty odbiór FIFy'98.

Po chwili znajdziecie się w czytelnych, świetnie zaprojektowanych pulpach gry. Już na pierwszy rzut oka widać, że z grafików wyciśnięto wszystkie soki i zapewne kilku trafiło na cmentarz z przepracowania. Na czym takim aż chce się pracować. Przejrzysta struktura



paneli opcji idzie o lepsze ze świetnym wyglądem, co może nie jest najważniejsze, ale na pewno warte wspomnienia.

W Main Menu pierwszą pozycją jest oczywiście Match Select, czyli oczekujące na nas rozgrywki. Dla niecierpliwych przewidziano możliwość stoczenia meczu z wybranymi, dowolnymi zespołami. Co ciekawe, komputer automatycznie zakładał, że jeżeli wybrałem Anglię przeciw Kongo, mam ochotę znaleźć się w drużynie Afrykanów. Zgodnie z pełnym tytułem gry, najważniejsze będą Mistrzostwa Świata we Francji. Oczywiście, zanim zetrzecie się z najlepszymi, czeka na Was długa i wyboista droga eliminacji. Nie zapomniano również o rozgrywkach ligowych, które dadzą każdemu szansę na spotkanie z najsilniejszymi drużynami w Europie i na świecie. Jeżeli chcecie zapoznać się z techniką gry, zasiądźcie najpierw do Training i Penalty Shootout. Trening nie jest może zbyt uczciwą grą (dwunastu zawodników przeciw dwóm), ale umożliwiała opanowanie dość rozbudowanej klawiszologii. Tak na marginesie dodam, że pełna lista kombinacji, którą trzymam teraz przed oczkami, przypomina mi nieco listę tajnych ciosów w Virtua Fighter, a po wypróbowaniu niektórych technik przekonałem się, że są równie finezyjne. Penalty Shootout pozwoli każdemu na opracowanie techniki umożliwiającej bezbłędne wbijanie piłki do bramki przeciwnika w wypadku „karnego”. Gdy nabierzecie już pewnej wprawy, przekonacie się, że piłeczkę można nawet nieco podkręcić i zamiast siemiężnego strzału z „całej pary” w róg bramy, popchnąć ją lekko obok oglupiałego bramkarza.

W sumie dostaliśmy 172 reprezentacje narodowe i 193 składy klubowe. Oczywiście nie w ilości siła, jednak porównując te najbardziej podstawowe dane do SWS '98, gdzie



U góry:  
Odmienne, różnorodne stadiony, warunki pogodowe i mnóstwo innych dodatkowych opcji dodaje grze „niegrzu”.



Po lewej:  
Możliwość obserwacji  
zmagañ piłkarskich z  
siedmiu kamer, powinna  
zadowolnić  
najwybredniejszych  
konosierwów piłki nożnej.

oczekiwało na nas „jedynie” 48 teamów lub 76 drużyn z ostatniego Kick Off, wiadomo już, że ta gra nieprędko nam się znudzi. Co prawda nie możemy np. pobawić się kolorkami szortów lub owłosienia, jak to było chociażby w Kick Off, ale tak po prawdzie, nie była to szczególnie potrzebna, niezbędna do szczęścia opcja. Tak na marginesie dodam tylko, że mimo iż większość piłkarzy na boisku wygląda jak sklonowana, to jednak największe osobowości piłkarskiego światka, mają swoje twarze! Może nie rozpoznacie ich tak do końca (co by nie mówić, to 3D ma jeszcze ma przed sobą długą drogę ewolucji), ale np. charakterystyczną czuprynę Sheringama od razu da się wyłowić z „tłumu”.

Chyba nie muszę szczególnie rozwodzić się nad tym, że każda drużyna została zgodnie z rzeczywistością określona co do swoich możliwości i ustawienia w tabeli wyników (milutki, graficzny wykresik), a poszczególne zawodnicy również posiadają ramkę z podstawowymi danymi, które ułatwiają decyzję przy transferze. Ciekawe, że możemy obecnie „zaprogramować” piłkarzy na określone zachowanie na boisku. Samodzielnie określicie np. precyzję strzałów, dośrodkowań, podań, możecie też zrzucić problem celności na „barki” komputera. Wystarczy wówczas z grubszą nakierować strzelca na bramkę i liczyć na właściwy wynik z rachunku prawdopodobieństwa (no... algorytm wykorzystywane przez AI gry są nieco bardziej skomplikowane). Troszkę odmiennie wygląda również obowiązkowa tablica z proponowanymi formacjami na boisku (trójwymiarowy obiekt z ludzkimi sylwetkami). Ale dla wielu prawdziwym zaskoczeniem będzie pewnie 16 najlepszych stadionów na świecie, które czekają tylko, aby stoczyć na nich piłkarskie pojedynki (dla porównania w SWS '98 były tylko trzy). Oprócz fajnego intra, które każdorazowo towarzyszy wejściu na kolejny stadion, różnią się one znacznie wyglądem, oświetleniem, rozmiarami, ogólnymi warunkami gry. Taka różnorodność wnosi do zabawy nowe wrażenia i zabija resztki monotoni, które dręczyły dotychczas „symulacje piłkarskie”. Dodając do tego zmienne, określane przez gracza warunki



pogodowe (oprócz hali, gdzie w ogóle zasady gry ulegają pewnej modyfikacji), mamy całkiem spory wachlarz dostępnych modyfikacji.



Oczywiście nie zabrakło radości dla zwolenników sieci. Przez modem zderzy się do ośmiu zawodników, natomiast sieć pomieści aż 20 graczy na raz.

Kiedy już konfetti i serpentyny papieru toaletowego wleczą nad boisko, a nieco ponad dwudziestu facetów w odmiennych mundurkach zacznie pędzić za skórzanym, obłym przedmiotem po trawie, przekonacie się jaka olbrzymią pracę włożono w perfekcyjne odwzorowanie zachowania piłkarzy czy specyficznych sytuacji na boisku. Prawdę powiedziawszy, przez kilkanaście sekund oglądania meczu niewiele osób mogłoby powiedzieć, że nie jest to relacja telewizyjna. Pomijam już zawodowe komentarze Johna Motsona, Andy Gray'a czy Des Lynama oraz wycie publiki. Mam na myśli sam obraz, który dzięki zaawansowanemu motion capture, a przede wszystkim wszechobecnemu 3D daje popalić, niczym na meczu Widzewa z Arsenalem (coś równie fantastycznego i niewyobraźnego). Technika, którą zastosowano przy realizacji gry, nazwana została Virtual Motion Engine with Multispeed, ale piszę o tym tylko dlatego, abyście mogli zdrowo się uśmieć, nad fantazją chłopaków z EA Sports (Podobne, słowne kalambury, które często nie wiadomo co znaczą, mają na celu olśnić, oczarować i zagwarantować, że dany produkt jest „naj” we wszystkich kategoriach. Zachęcam jednak gorąco do obejrzenia filmiku na naszym krążku, który ilustruje realizację

takich efektów przy współpracy zawodowego piłkarza i najnowszej technologii. Warto!). W każdym bądź razie, nawet dopracowani piłkarze z SWS '98 wydają się karykaturalni przy niemal naturalnych, świetnie poruszających się sylwetkach z FIFA '98. Gdy bramkarz wysłał piłę na środek boiska, naprawdę widać, że włożył w to całą parę, jaką miał w kopycie. Z kolei faul nie kończy się zawsze jednakim, błędym i żalonym padnięciem na twarz, niczym szmacianej lalki, co denerwowało mnie w Kick Off. Tym razem gościu efektywnie przekoziołkuje, innym razem po prostu się wywróci albo padnie na plecy dosłownie ścięty z nóg. Oczywiście cała filozofia to kopnięcia, podania, woleje czy naprawdę fajniutki motywy „kiwania”. Wszystkie te zagrania ciężko ubrać w słowa i rozsądnie Wam przedstawić, ale wiercie mi, że jest to kawał najprawdziwszej i najrealniejszej piły, jaką ostatnio wypuszczono na rynek. Oczywiście nie zabrakło kilku „baboli”, aby złośliwi recenzenci mieli na czym strzępić języki. Przede wszystkim denerwowało mnie, że zawodnicy w chwilach radości po strzelonej bramce czy schodzeniu z boiska, zachowywali się jak roboty, wykonując identyczny taniec szczęścia. Zaskoczyło mnie również, że mimo ustawionego maksymalnie defensywnego sposobu gry zespołu, ciągle zdarzały się faule, a co za tym idzie na okrągło oglądałem animacje, które obrazują taką sytuację. Oczywiście na początku miło zobaczyć, jak zawodnicy wystawiają tylną część ciała w stronę sędziego czy niemal rozkwazają mu facjatę „korkami”. Jednak po kilku godzinach gry czulem się wyraźnie znużony, a animek wyłączyć się nie da. Poza tym możemy się tylko cieszyć, giera ma w sobie wszystko co złaknionemu goli i piłkarskich wrażeń najwyższego lotu kibicowi potrzeba. Jest to na pewno kawał porządnej kopaniny, o którym nieprędko zapomnicie...

#### Plusy:

- świetne odwzorowanie naturalnego, realnego poruszania się zawodników
- doskonały wygląd postaci
- zadowalająca paleta opcji
- odjazdowa oprawa dźwiękowa

#### Minusy:

- niemożność wyłączenia animek
- niekiedy rwane przewijanie obrazu

Ocena:

9

		<b>Producent:</b> EA SPORTS	
<b>Wymagania:</b> P100, 16MB RAM, CDx4, Win 95, DirectX 5.0		<b>Dystrybutor:</b> JPS tel. (022) 6422766	
<b>Internet:</b> <a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>			
<b>INFO</b>			

# Za sterami giganta

I-War

U tych, którzy czytają CO-Action od deski do deski i żaden artykuł nie zdoła ukryć się na niezmiernych (?) przestrzeniach czasopisma przed ich sokolim wzrokiem, tytuł I-War zapala nad głowami żółtą żaróweczkę ostrzeżenia, niczym u Pomysłowego Dobromira. I mają rację, gdyż wspominaliśmy już co nieco o tym mającym nadejść z wielkim hukiem produkcie, który w zapowiedziach miał narobić niezłego zamieszania na rynku gier i stracić parę wiodących hitów z piedestału. Mówiąc ściślej, za jego sprawą kłęsta miała dotknąć rozrośnięty gatunek symulatorów kosmicznych.

JASPIN

**N**ie bójcie się, gdyż na pewno taka sytuacja jest jak najbardziej korzystna dla graczy, chyba że wolicie męczyć się ze starymi i ukończonymi po kilka razy Wing Commanderami XX, Tie Fighterami i innymi tego typu symulatorami, pozwalającymi na małą wycieczkę w kosmos. Przed uruchomieniem I-War zastanawiałam się, czy autorzy, wywołując cały ten rejdach wokół mającej ukazać się wkrótce gry, chcieli osiągnąć inny cel niż tylko zrobienie odpowiedniej reklamy. Przypuszczam, że przeważnie doniesienia i zapowiedzi o jakiejś mającej nadejść wkrótce rewolucji w postaci gry okazują się bardzo mocno przesadzone, przedmiot westchnień autorów przynosi duże rozczarowanie. Rzeczywistość boli i kto jak kto, ale gracze wiedzą o tym chyba najlepiej. Dlatego trudno się dziwić moim bardzo mieszanym uczuciom, gdy wlepiłam swe gały w pudełko z I-War, nad którym oczyma duszy widziałam wielki znak zapytania. Wierzyć w te wspaniałości wciskane w materiały prasowych czy też nie wierzyć?

Przyszła chwila konfrontacji, w którym gierka musiała (lub nie) dorównać otoczeniu, jaka została wokół niej wytworzona przez prawa wojny o klienta. Nie będę opisywać co się ze mną działo (a właściwie z moją duszą) gdy świecąca płytka lądowała w odpowiednim napędzie, gdyż na „Zwierzenia Młodej Redaktorki” nie ma miejsca w recenzji,

oszczędzę wam tego. Natomiast na pewno nie omieszkam was zawiadomić, że intro gry całkowicie zajęło jedną płytkę CD. Czegoś takiego to nawet najstarsi górale nie pamiętają. Po to, aby gracz poczuł bluesa i łatwo wczuł się w klimat gry oraz poznał historię wiodącą, producenci wcale nie zagonili przed niebieski ekran (blue box) znanych

„komputerowych” aktorów typu Mark Hamill czy Pamela Anderson (o, tu chyba się pomyliłam, ale być może kiedyś, gdy sława przemienie...). Widocznie stwierdzili, że robiąc zwykły (?) animowany film zaoszczędzą trochę forsy, która zamiast zasilić kieszenie aktorów zostanie wykorzystana na wykonanie samej gry. Ci, co wątpią w realny odbiór animowanego intra, niech się wstydzą swej niewiary. Wstęp



Po prawej: Przepraszam, czy leci z nami pilot?



został tak zrobiony, iż gracz ma wrażenie jakby oglądał wysoko budżetowy film sf. Tego kto śmie wątpić w me słowa, wyzywam na pojedynek między gwiazdami. Ostrzegam, że moje doświadczenie w tej dziedzinie wzrosło już do bardzo wysokiego poziomu, oczywiście dzięki godzinom spędzonym przy I-War. Wracając jeszcze do intra, proponuję, aby przed jego obejrzeniem zaopatrzyć się w jakąś tam prażoną kukurydzą czy inne przekąski wedle gustu oraz colę i rozsiąść się wygodnie niczym w kinie. Nie zapominajcie, że po tym związłym intrze będzie jeszcze gra...

O co w grze w ogóle chodzi; czyli kto z kim i dlaczego? Najprościej można to wyjaśnić w dwóch zdaniach: zostajecie rzucony w sam środek wojny toczącej się pomiędzy dwiema nacjami: The Commonwealth i The Indies. Gracz reprezentuje tych pierwszych i w imię ich



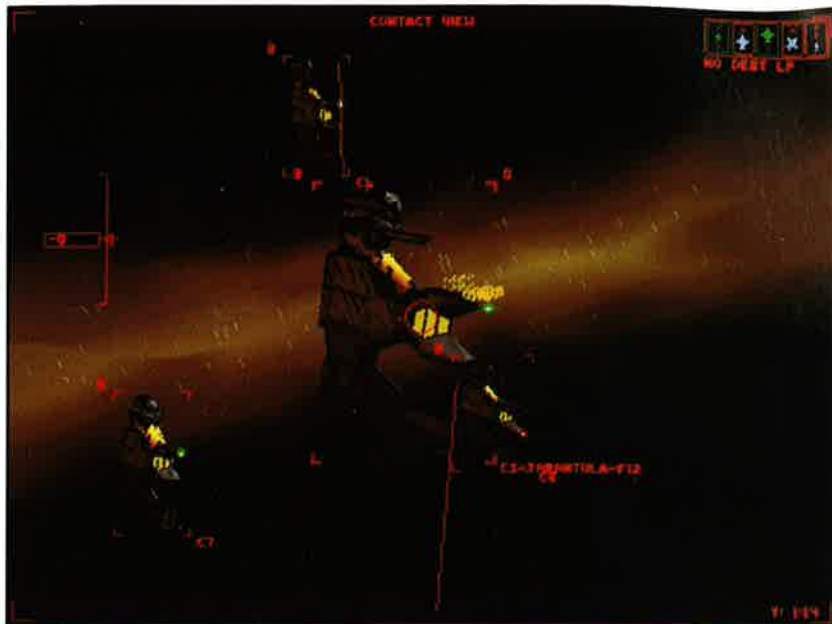




honoru poświęca swój czas i joya, walcząc z buntownikami (The Indies), by spokój zapanował we Wszechświecie. Zaszczytny to cel, ale droga do niego jest bardzo kręta i skomplikowana.

Dreadnaught, czyli pojazd, który miał to szczęście i zaszczyt, że za jego sterami zasiadła moja skromna osoba, nie należy do galaktycznej drobnicy; więcej, to prawdziwy kolos, którego pilotowanie można przyrównać do kierowania TIR-em z dwiema przyczepami po jednokierunkowej ulicy w jakiejś zapadłej wiosce... Sorry, nieco się zagalopowałam, gdyż w sumie kosmos to nie wioska i przeważnie nie odczuwa się rozmiarów statku, ale w niektórych misjach, wymagających precyzyjnego manewrowania, (a są takie), można dostać apopleksji, gdy nagle okazuje się, że droga hamowania się ździebko wydłużyła i zaryliśmy dziobem w jakieś ciało stałe. Ale ogólnie można powiedzieć, że imponująca wielkość korwety ma raczej więcej zalet niż wad i po małym treningu można się przyzwycząć. Po takich doświadczeniach to się nawet już nie będzie chciało zasiadać za sterami X-Wingów przypominających komary. Sam proces kierowania jest bardzo złożony, można powiedzieć, że proporcjonalny do

Po prawej:  
Robi się coraz gęściej,  
a magazynek świeci  
pustkami.



wielkości statku, gdyż gracz ma niepowtarzalną możliwość (wręcz musi) wcielić się w cztery osoby jednocześnie.

Jak to zostało przeniesione w realia gry? Otóż w głównym sercu Dreadnaughta, skąd wydawane są wszelkie rozkazy i polecenia, znajduje się wirtualny mostek kapitański - tak właśnie ochrztili go twórcy gry. Przelączając odpowiednie klawisze, gracz zasiada przed innymi urządzeniami sterowniczymi, oczywiście nie tracąc kontroli nad statkiem i pięknego widoku na gwiazdy (wyjątkiem tu jest sterownia inżyniera). Do dyspozycji mamy cztery postacie: kapitan, nawigator, „ogniomistrz” i inżynier. Cała różnica pomiędzy poszczególnymi wcieleniami polega na tym, że każde z nich,

Na dole:  
Ten wysoki budynek w głębi  
to ciepły kącik naszych  
dowódców.



oprócz możliwości normalnego kierowania, posiada specyficzne tylko dla niego umiejętności. Na pewno lepiej manewruje się pojazdem z pozycji nawigatora, a lepiej prowadzi walkę, wybierając specjalistę od uzbrojenia. Oczywiście można się uprzeć i lecieć do jakiegoś wyznaczonego punktu jako kapitan (w tym wypadku zalecany nawigator), ale gdy sami spróbujecie, minie wam ochota na takie dziwactwa. Inna sprawa ma się z inżynierem, który nie ma możliwości kierowania pojazdem, natomiast ma inną ale jakże użyteczną cechę. Otóż wybierając powyższą postać, stajecie się mechanikiem naprawiającym wszelkie uszkodzenia statku powstałe w wirze walki czy

wskutek innych perturbacji, w jakie się można wdać latając takim kolosem. Warto również zaznaczyć, że nawet gdy nasza „lupinka” ulegnie małym zadrapaniom, nie trzeba rzucać sterów i schodzić do wnętrza statku. Naprawa zacznie przebiegać automatycznie (jeśli w ogóle jeszcze jest co naprawiać), ale na pewno odwiedziny mechanika nieco przyspieszą ten proces.

Sam moment przechodzenia pomiędzy stanowiskami został wymyślony bardzo pomysłowo i realistycznie, rzeczywiście można to określić mianem wirtualnego centrum dowodzenia. Jeśli teraz jawi się przed wami obraz niezwykle skomplikowanej klawiszologii, gdzie oddanie jednego strzału wymaga naciśnięcia kilkudziesięciu klawiszy, to jesteście w dużym błędzie. Otóż wyżej opisane postacie, które możecie wybrać, istnieją jedynie dla wygody gracza. Decydując się na jedną z nich, wiecie jakie urządzenia będą do dyspozycji i czego się spodziewać. Zresztą jest to naprawdę bardzo oryginalne i można naprawdę poczuć, że siedzi się za sterami potężnego pojazdu. Klawiszologia jest prosta i to jest fakt, który możecie stwierdzić osobiście, próbując pokierować Dreadnaughtem (jest zresztą specjalna nakładka na klawiaturę, z opisaniem funkcji każdego klawisza). Oczywiście z pustego i Salomon nie naleje (albo raczej nie od razu praktyka czyni mistrza czy coś koło tego), dlatego potrzebny jest mały trening, który również został przewidziany przez autorów.

Pierwszą próbą do przejścia jest misja szkoleniowa, która ma nauczyć jak latać, aby nie zamienić statku w kilkadziesiąt blaszanych kawałków o dziwnych kształtach. Warto od niej zacząć, aż do momentu gdy poczujemy, że musimy zaspokoić głód krwi i zestrzelić parę „indiańskich” tytków. Każda kolejna misja ma odpowiednio wyższy stopień trudności i jest wyżej punktowana oraz, co najważniejsze, każda jest niepowtarzalna i różni się diametralnie od pozostałych. Zróżnicowanie zadań jest bardzo duże i bynajmniej różnica ta nie polega jedynie na likwidowaniu coraz to



innych obiektów. Nie chcę zdradzać tutaj szczegółów, ale wiedźcie, że raczej nie spotkacie tutaj misji typu „wytrop i zestrzel”. Nie obawiajcie się, strzelać jest do kogo i na pewno podczas gry zużyjecie wiele rakiet i rozwalicie na proch sporo wrogich pojazdów, ale każdej rozwałce towarzyszy jakiś konkretny cel. Przykładowo może to być ochrona załogi, która właśnie jest ewakuowana z zagrożonej bazy czy też zakładanie pola minowego, które ma napsuć trochę krwi kosmicznym piratom. Złożoność misji widać już w trakcie oglądania krótkiego wprowadzenia, które tłumaczy załodze (czyli wam) co musicie zrobić w imię honoru swej nacji, by zadanie zostało pozytywnie ukończone, zwierzchnicy ukontentowani, a wy bogatsi o nowe doświadczenia z perspektywą nowych, trudniejszych misji do wykonania. Na szczęście usłyszenie finalnych fanów wcale nie wiąże się z koniecznością pozytywnego zaliczenia wszystkich zadań. Ponadto jeśli gracz nie jest zadowolony z osiągniętego wyniku, może powtórzyć misję i zrehabilitować się w oczach zwierzchników (i swoich własnych).

Wypełniając niektóre zlecenia, nie oddacie ani jednego strzału, a w niektórych nie będziecie wiedzieli, kogo zacząć pierwszego likwidować, tylu będzie ochotników. Często będziecie sami, a przed wami horda żądną waszej krwi przeciwników. Ale przecież rozgrywając walkę taktycznie, można zwyciężyć mając przed sobą kilkadziesiąt wrogich obiektów. Motyw walki w tej grze bardzo mi przypadł do gustu, gdyż nie trzeba się kierować głównie zasadą, że kto lepiej fechtuje joyem i szybciej naciska fire, ten ma zapewniony tytuł lidera. Trzeba pomyśleć, jak by tu zaskończyć paru spokojnie lejących Indies i potraktować ich niczym dzikie kaczkę podczas sezonu myśliwskiego. Jednak pojedynek sam na sam nie zapewni tylu wrażeń co prawdziwa wojna, w której uczestniczy parę naszych jednostek i fura wrogów. Klimat jest

niepowtarzalny, a adrenalina osiąga wtedy swoje maksymalne stężenie i czujecie się tak, jakby zależały od waszego sukcesu czy porażki przyszłe losy Wszechświata.

W silniejszym doświadczeniu powyższych wrażeń na pewno pomaga wspaniała oprawa graficzna gry (o intrze nie wspominając); animowane wstawki pomiędzy misjami i w trakcie ich trwania uatrakcyjniają przygodę na Dreadnaught i znacznie podnoszą jej walory estetyczne i wizualne. Na pierwszy rzut oka (na drugi też) gra wygląda, jakby była stworzona pod 3Dfx, ale tak nie jest. Na widok mgławicy gwiazd i malowniczych planet można ze zdumieniem stwierdzić, że jeszcze dużo da się wycisnąć ze zwyczajnych kart graficznych. Okazuje się, że wystarczy zatrudnić utalentowanych projektantów i grafików, by

Na dole: Informacje wapi państwowej. Tu można sięgnąć po dane o misjach.



osiągnąć satysfakcjonujący wszystkich rezultat. W końcu dzisiaj nie jest to sztuka stworzyć wspaniałą oprawę wizualną pod 3Dfx, natomiast zadziwił tych, co nie mają akceleratorów, sfrustrowanych możliwościami swojego sprzętu.

#### Plusy:

- wspaniała grafika
- wartka i przemysłana akcja
- różnicowanie misji
- sposób kierowania Dreadnaughtem
- taktyka w grze

#### Minusy:

- niewystarczająca ilość skutecznej broni
- brak opcji save w środku misji

Ocena:

**9**

to wyczyn zasługujący na szczerzy podziw. Tak właśnie sprawa wygląda z I-War, która nie wykorzystuje 3Dfx, ale wygląda... Brawo, bravissimo!

Zachwyty zachwyty, ale w końcu to nie reklamówka, tylko recenzja, i jakieś „bugi” zawsze się znajdują. Mnie osobiście bardzo przeszkadzał fakt, że nie można podczas misji wykorzystać opcji save. Była to prawdziwa udręka, gdy musiałam po kilka razy zaczynać tę samą misję, bo gdzieś tam przy jej końcu zapomniałam o zwerbowaniu na pokład załogi jakiejś bazy, która wskutek uszkodzenia miała ulec autodestrukcji... Z drugiej strony takie kilkakrotne powtarzanie zaprocentowało znacznie wyższymi umiejętnościami i gdy przesłam do kolejnych misji, moje działania zaczęły się charakteryzować lepszą skutecznością. Mam również zarzuty co do ilości broni, jaka jest do dyspozycji. Podstawową wadą jest fakt, że rakiety zaliczane do tego lepszego gatunku bardzo szybko się kończą i pozostaje nam jedynie marne działko, którego użycie nie robi większego wrażenia na wrogich jednostkach. Szybko można poczuć się bezbronnym jak dziecię w kolojce, dlatego tak ważna jest w walce odpowiednia taktyka, którą sami musicie sobie wypracować. Taak... to chyba mniej więcej wszystkie wady, jakie można z trudnością i po długich poszukiwaniach znaleźć w I-War, reszta bez zarzutu, a nawet więcej.

Z czystym sumieniem i z pełną odpowiedzialnością nakłaniam was, aby rzucić w kąć wszystkie przestarzałe, a wymienione na początku symulatory, bo właśnie nadeszły czasy I-War. To jednopłytkowe intro nie daje mi spokoju i jestem ciekawa, jak na to zareaguje konkurencja. Czy wkrótce możemy się spodziewać sytuacji, w której jedna gra będzie się składać z paru płytek DVD, gdzie intro (i finał) będzie zajmować 90% materiału? To się jeszcze okaże, ale wracając do tematu wiodącego, mogę chyba po raz pierwszy was zapewnić, że autorzy w zapowiedziach nie kłamali i nie przesadzili (chyba, że są z wykształcenia ogrodnikami). Myślę, że grając nie odczujecie krzty rozczarowania, a radość będzie w Was bulgotać jak wrzątek w czajniku. Pozostaje mi tylko życzyć wszystkim astronautom miłych i owocnych polowań.



<b>O-ACTION</b>	
Producent: Ocean/Intogrames	
Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, CDx4, Win 95	
Dystrybutor: Mirage tel. (022) 6179321	
Internet: <a href="http://www.ocean.co.uk">http://www.ocean.co.uk</a>	

# Głębia podziemi

The Deeper Dungeons

Stawa Dungeon Keeper jeszcze do końca nie przebrzmiała, ale już teraz Bullfrog wziął sobie widocznie do serca zarzuty dotyczące wad, które niestety obniżały znacznie grywalność tej gry. Toteż dodatek Deeper Dungeon oprócz nowych piętnastu poziomów (jednym z niedostatków pierwszego Keepera była mała ilość misji) poprawia inne, mniej zauważalne niedostatki pierwowzoru. I tak: obecnie AI potworów, a także wrogich strażników podziemi jest zdecydowanie lepsze, niż to miało miejsce w edycji podstawowej - komputerowi przeciwnicy łatwiej znajdują złoto, umieją je oszczędzać, by nie zostać nagle bez pieniędzy, potrafili także sprzedawać drzwi i pułapki. Zwiększono także ich ogólną inteligencję, tj. podczas walki rzadziej grozi nam, że stwór nie mogący dopchać się na pierwszą linię „frontu” po prostu sobie pójdzie, oddziały z dowódcą po śmierci tegoż potrafili obracać następnego i kontynuować marsz itd.

## LORD YABOL

Jednak głównym celem dodatku jest nowy komplet misji, w tym znajdziemy piętnaście poziomów do walki z komputerem oraz piętnaście dla trybu multiplayer. Niestety jednak osoby, które oczekiwały nowej kampanii, zawiodą się. Misji nic ze sobą nie łączy, nie ma też możliwości przeniesienia najsilniejszego stwora z jednej misji do kolejnej. Zresztą kolejność jest tu tylko kwestią formalną, gdyż rozpocząć możemy od dowolnego z poziomów, a następnie (nawet go nie kończąc) wybrać inny. Co prawda różnica między stanem obecnym, a wersją podstawową polegała tylko na tym, że tam trzeba było przechodzić misje jedna po drugiej, a także istniała wspomniana możliwość przenoszenia stworów, ale różnica to doprawdy niewielka.

Co można powiedzieć o nowych etapach? Przede wszystkim to, że są trudne. Niektóre na tyle, że przejście ich wydaje się niemożliwe. Tak



naprawdę każdy da się przejść, ale niekiedy jest to uzależnione od decyzji tak pozornie mało istotnych, jak wydobycie jednego „kawałka” złota więcej. Jeśli go nie wydobyjemy, stwory się zbuntują, natomiast jeśli to zrobimy, z za otworzonego w ten sposób przejścia zaatakują horda stworów przeciwnika, oczywiście tradycyjnie silniejszych i liczniejszych od nas. Tak wygląda rozgrywka na każdym z poziomów. Na szczęście zwykle dość szybko możemy znaleźć diamenty, które (choć wydobywane są znacznie wolniej od złota) nigdy się nie wyczerpują. Sporym utrudnieniem jest ograniczenie liczby przyłączających się do gracza stworów. Przy podziemiu wielkości połowy mapy (dużej), w którym każde pomieszczenie zajmowało



minimum 25 kwadratów, a wszystkie były co najmniej w dwóch egzemplarzach, a także mimo 45000 sztuk złota w skarbcach podczas gry przyłączyło się do mnie tylko 15 stworów. Kolejne produkować musiałem, korzystając z inwencji, tj. świadomie wpędzając chochliki w zastawione przez wroga pułapki, by ich włoki zmieniać na cmentarzysku w wampiry. Mimo to



przeciwnik górował nade mną 25 stworami, z których każdy wyszkolony był do maksymalnego - dziesiątego poziomu.

Reasumując - zawartość Deeper Dungeon, to kilka klasycznych „bug fix’ów”, zwiększony poziom trudności i po piętnaście misji dla obu trybów. Mało to czy dużo? - odpowiedzi na to pytanie każdy musi udzielić sobie sam. Ja ze swojej strony dodam jeszcze, że Deeper Dungeon można kupić w wersji angielskiej, niezależnie od tego, jaką lokalizowaną wersję posiadamy (w naszym przypadku polską), gdyż napisy, komunikaty, nazwy stworów, czarów i budynków w nowych misjach zachowują się w wersji podstawowej, której posiadanie konieczne jest do wejścia w Głębsze Lochy.

U góry: Powitanie w klasycznym, „podziemnym” stylu. Szkoda, że nie jest to prawdziwy underground ;-).

Po lewej: A to mój pokój. Kolekcyjni rozgoszczili się i czekają na poczęstunek.

## Plusy:

- kolejne, trudniejsze misje
- poprawiona AI

## Minusy:

- brak nowej „kampanii”
- Zadnego nowego stwora, budynku itp.

Ocena:

7

<b>U-ACTION</b>	
<b>Wymagania:</b> 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	<b>Producent:</b> Bullfrog
<b>Internet:</b> <a href="http://www.bullfrog.co.uk">http://www.bullfrog.co.uk</a>	<b>Dystrybutor:</b> IPS tel. (022) 6422766
<b>INFO</b>	

# Odwieczna wojna

Uprising

Zamknijcie oczy i wyobraźcie sobie wojnę.

Totalną. Bezwzględną. Odwieczną i bezsensowną, gdyż żadna ze skazanych na nią stron nie ma szans na radykalne przeważenie szali zwycięstwa... Teraz otwórzcie oczy i spojrzcie - wciąż to widzicie, prawda? Tak, gdyż oto pojawił się Uprising...

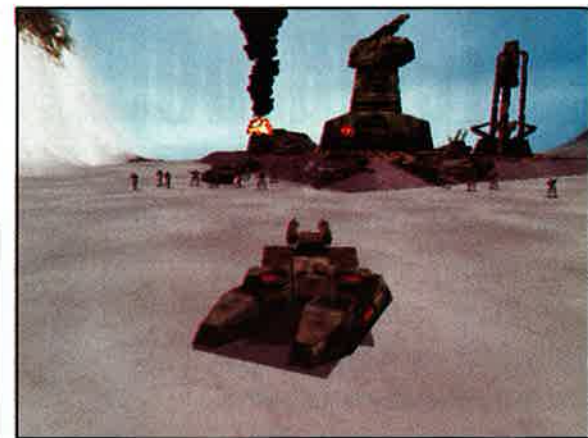
GEM.INI

Zacznijmy jednak od początku: a więc wojna... A przecież było już tak pięknie. Ludzie sięgnęli gwiazd, na fali powszechnych nastrojów entuzjazmu i braterstwa ogłoszono „erę pokoju”. Jednak tradycyjne różnice etniczne i wyznaniowe nie zostały wcale zapomniane. I to właśnie one stały się zarzewiem wojny. Wybuchła ona czterdzieści pokoleń temu. Trwa po dziś dzień... Charakter zmagania zmieniał się już wielokrotnie, ale nie czas to i miejsce, by o tym mówić - rzeczą naprawdę istotną jest przedstawienie układu sił, jaki ostatecznie się ukształtował. Oto jeden ze zwycięskich generałów obwolał się Imperatorem. Odpowiedzią na rządy okrutnego Imperium było powstanie ruchu oporu - Rebelii. Jak dotychczas jednak inspirowane przez nią powstania pragnących niezależności ludzi były konsekwentnie i brutalnie tłumione. Wreszcie jednak nadszedł czas, by z pomocą zdobytej technologii imperialnej przywrócić galaktyce wolność i sprawiedliwość...

Pewne wątki historii wydają się jakby znajome... ale nie będę się czepiać i nie zwlekając dłużej, przejdę do omówienia samej gry. A zatem Uprising jest znakomitą grą typu Real Time



Strategy, ale - i tu krąg ewentualnych odbiorców zapewne znacznie się zawęża - całość zdominowana została przez elementy zręcznościowe, tzn. zręcznościowej symulacji pojazdu bojowego. Spróbujmy jednak przyjrzeć się tym aspektom po kolei - pierwszy element realizuje się w standardowym dla tego typu strategii schemacie: 1) rozbudowa bazy - tu: cytadeli; 2) eksploracja złóż mineralów w celu zdobycia środków na: 3) dalszą rozbudowę potencjału militarnego (sprzętu) i infrastruktury bazy lub baz; i wreszcie 4) ostateczne i triumfalne rozgromienie ohydny wroga. Od reguły tej istnieją jednak wyjątki - przykładowo jedna z misji polega na wyeliminowaniu całego systemu łączności wroga, przy praktycznie zerowym wsparciu sił sprzymierzonych! By tego dokonać, naprawdę trzeba się natrudzić... W takich też przypadkach wręcz nieocenione



U góry:  
Tutaj wszystko jest takie wspaniałe!...

wydają się perspektywy, jakie dają bardzo realne odwzorowanie terenu - przytłoczenie ukrycie się za górką czy w dołku często ratuje życie. A właśnie, byłbym zapomnian - praktykę w warunkach polowych prowadzić możemy na blisko 30 zróżnicowanych wizualnie i merytorycznie planetach - walka toczy się bowiem nieodmiennie tak w śniegu, jak i wśród ukwieconych łąk czy też w cieniu wulkanów!

Drugim integralnym elementem Uprising jest jak najbardziej zręcznościowo ujęta walka (w trybie symulującym uczestnictwo w wydarzeniach! - z wnętrza pojazdu). Rebelia prowadzi ją przy użyciu dwu Wunderwaffe: najnowocześniejszego (jakżeby inaczej) i wyposażonego w prototypową broń i systemy obronne czołgu o nazwie Wraith (Upiór) oraz... zachęconego pozytywnymi recenzjami i nieświadomym ryzyka gracza. Tu niewielka dygresja - idea bezpośredniego uczestniczenia w akcji wydaje się stawać powoli obowiązującym trendem dla RTS-ów - to samo rozwiązanie pojawić ma się w ciagle pozostającym w fazie produkcji Battlezone - produkcie Activision. A wracając do istoty sprawy: samo sterowanie Upiorem jest niezwykle wręcz proste, choć - przynajmniej - nieco nietypowe: kombinacja klawiszy (odpowiedzialna za poruszanie się czołgu) plus dodatkowo ruchy myszką (szeroko pojęta obsługa systemów ofensywnych). Choć z początku miałem niewielkie problemy z koordynacją motoryczną, to po krótkiej praktyce doszedłem do wniosku, że system ten nie tylko świetnie spełnia swą funkcję, ale również jest niezwykle wygodny.

Po lewej:  
...naprawdę cudowne pojazdy...





wzwać możemy dowolną z dostępnych jednostek. I pięknie - tyle tylko, że zwykle jest to jedna (słownie: jedna) jednostka danego typu (piechota, czołg, samolot), na wyprodukowanie następnej trzeba poczekać. W Uprising sekundy zaś decydują często o życiu lub śmierci... Niejako w zamian za to gra zawiera niezwykle istotny dla przebiegu rozgrywki „rys” ekonomiczny! Otóż zdobyte w trakcie misji fundusze, plus premie za „wyzwolenie” kolejnego świata pozwalają na przeprowadzenie naprawdę niezbędnych upgrade'ów. Bez nich zaś przeciwnik w dalszych misjach po prostu nas pochlonie...

Po prawej:  
...romantyczne, pełne uroku doliny...



graficznie należy do ścisłej czołówki gier w ogóle! Tę naprawdę wyjątkową jakość (i szybkość) Uprising zawdzięcza engine'owi o nazwie TerraTech, stworzonemu przez Cyclone Entertainment. Na marginesie - coś mi mówią, że o grach opartych na nim jeszcze usłyszymy! Także muzyka i efekty dźwiękowe towarzyszące

grywalność i oprawa audio i video zarazem stanowiły tak doskonałą i dopracowaną jakość...

Jak dotąd wyrażałem się o Uprising w samych superlatywach. Nadszedł jednak czas, by troszeczkę ponarzekać. Ale najpierw ciekawostka - Internetowe recenzje, dotyczące



Kolejny aspekt - sugestywność rozgrywki. No cóż, odwołam się do przykładu... Otóż wielokrotnie sam łapałem się na tym, że wykonuję unik całym ciałem w momencie, gdy któryś z wrogów posyłał w moim kierunku kolejną „niespodziankę”. Zastrzegam od razu, że jak dotychczas zachowanie takie zaobserwowałem u siebie tylko podczas walki w TIE Fighterze (ach, Moc Imperatora płynąca wprost z monitora...). Krótko mówiąc - to element, który świadczy o Uprising najlepiej jak to tylko możliwe.

Na dole:  
...Interesujące dzieła sztuki...



rozgrywce stoją na wysokim poziomie. Zapisane w audio ścieżki (zwykle wariacje na temat wojskowych marszy), głos komputera pokładowego (tak swoją drogą - bardzo miły i bardzo żeński), „radiowe” głosy kierowców i pilotów („Pull up, pull up!!!” - BABABAM!!!), wrzaski rozjeżdżanych wrażliwych żołnierzy, niskie buczenie silników bombowców, wybuchy, odgłosy „używania” dostępnych broni i tym podobne efekty brzmią jakby przeniesione zostały żywcem z miejsca, w którym toczy się śmiertelny bój. Rzadko zdarza się, by



Uprising, a z którymi miałem przyjemność zapoznania się, nie wspominają o żadnych (!) mankamentach czy niedogodnościach. Ja jednak, jako najbardziej rzeczowy, profesjonalny, doświadczony i obiektywny (taak... od razu lepiej się poczułem!) obserwator pozwolę sobie wskazać rzeczy, które mi osobiście nie odpowiadają... - przy czym jednak pamiętać należy, że są to w zasadzie tylko wrażenia i dla innych graczy moje „zarzuty” mogą właśnie stanowić istotę dobrej zabawy. No, do rzeczy jednakże, do rzeczy... Po pierwsze - sama idea teleportu. Na pierwszy rzut oka - rewelacja! Później jednak człowieka nachodzi smutna refleksja, że jednak lepiej by było, gdyby go... nie było. Już wyjaśniam - sprzęt ten używany jest przez obie strony, „dzięki” temu też atak wojsk przeciwnika może nastąpić w zasadzie w każdym



Przejdźmy jednak do kwestii doznań zmysłowych (bez skojarzeń, proszę). Również pod względem oprawy wizualnej Uprising po prostu nie ma sobie równych! Tego się nie da opisać, a i statyczne screeny nie oddają tych ciągle zmieniających się obrazów, widowiskowych eksplozji, płonących budynków, miesających się ze sobą pocisków laserowych, rakiet, bomb... Po prostu pole walki!!! Co ciekawe, gra nie wymaga obowiązkowo chipseta 3Dfx - VooDoo - oczywiście z nim wygląda lepiej, ale i bez niego

## Podstawowe typy uzbrojenia



**Citadel** (cytadela). Cytadela jest „żrenicą oka” bazy. Powinna być bronią za wszelką cenę. Ustawienie cytadeli polega na umieszczeniu Upiora w specjalnym „kwadracie wezwań”, który (zawsze jeden) znajduje się w każdej bazie. Co prawda chwilę potrwa, zanim zostanie ona „zrzucona” (tego się nie da opisać - to trzeba zobaczyć!), kiedy jednak uzyska pełną sprawność techniczną, sama będzie bronić się przed atakami wroga. W każdej chwili można też przejąć kontrolę nad działami cytadeli (coż za moc...), a także z jej wysokości dokonywać „teleportacji” jednostek wprost w strategiczne punkty pola walki.



**Turret** (wieża). Wieże powinny zostać rozmieszczone w strategicznych punktach bazy. Ich zadaniem jest obrona cytadeli głównie przed atakami naziemnymi. Mogą także strzelać do samolotów, nie są jednak bardzo efektywne.



**SAM Sites** (wyrzutnie rakiet kierowanych). Ustawienie SAM umożliwia skuteczną obronę przed atakami lotniczymi. Niestety, wyrzutnie te są całkowicie bezbronne w momencie ataku naziemnego, dlatego też nie można pozwolić, by zbliżyli się do nich żołnierze wroga.



**Infantry** (żołnierze piechoty). Broń Upiora nie jest w stanie zadawać znaczących uszkodzeń instalacjom. Niszczą je może jedynie (prócz bombowców) piechota. Przeprowadzenie udanego ataku na dowolny budynek wymaga jedynie „przerzucenia” żołnierzy w jego pobliżu i niedopuszczenia, by wyginęli podczas mocowania ładunków wybuchowych. Istotne jest również to, że jednostka ta jest tania a jej wyprodukowanie zabiera niewiele czasu. Potrafią także ofiarne bronić sprzymierzonych jednostek i instalacji. W sytuacji krytycznej, gdy niezbędne staje się odwrócenie ognia przeciwnika od Upiora, piechota służyć może jako mięso armatnie...



**Tanks** (czołgi). Czołgi doskonale nadają się do walki z wrogimi żołnierzami, czołgami, wieżami i wyrzutniami SAM. Potrafią także służyć jako ruchoma zaporą bojową i nie dopuszczają wrażej piechoty w pobliże instalacji. Niestety, są bardzo wrażliwe na ataki dużych wież i samolotów myśliwskich wroga.



**AAV** - Aerial Assault Vehicle (myśliwce). Myśliwce są bardzo efektywne w starciu z czołgami przeciwnika oraz podczas ataków na ciężkie wieże (te nie mogą strzelać w powietrze). Doskonale radzą sobie także z zadaniem osłony bazy przed powolnymi, lecz śmiertelnymi bombowcami. Warto także czasem „wezwać” myśliwiec dla odwrócenia uwagi wroga od Upiora. Istnieją jednak także słabe punkty tej jednostki - zarówno ich koszt, jak i czas produkcji są znaczące, a ponadto stanowią „łatwy kąsek” dla wyrzutni SAM, wież, i dział cytadeli.



**Bomber** (bombowiec). Wylączając żołnierzy piechoty, bombowce są jedyną jednostką potrafiącą spowodować ogromne zniszczenia wśród wrogich instalacji. Ich słabością jest jednak powolność i niewielka zwrotność - to czyni z nich idealny cel dla dział cytadeli, wrogich myśliwców, wyrzutni SAM, a nawet lekkich wież i czołgów. Posyłanie bombowców ma sens tylko wówczas, gdy cel nie jest silnie broniący.



**Killer Satellite** (atak z orbity). Śmierć nadchodzi z górnych partii atmosfery. Jej wykorzystanie wiąże się z ogromnym kosztem i długim oczekiwaniem na odnowienie się energii. Efekt jednak przekracza najśmielsze oczekiwania... (i jest niezwykle atrakcyjny wizualnie)



**Wraith** (Upiór). Z całym szacunkiem, Dowódczo, ale nie mamy pewności czy uprawniony jesteś do przeglądu danych Upiora. Musisz dokonać rejestracji w sekcji Dołącz-Lub-Zgini. Po uzyskaniu potwierdzenia tożsamości ściśle tajne dane techniczne naszej Wunderwaffe - tego mobilnego centrum dowodzenia - natychmiast zostaną przesłane.

Po prawej:  
...i tylko jeden problem. Ech,  
ci niesformi turyści...



momencie - pojazdy Imperium pojawiają się „znikąd”... Ogólnie rzecz ujmując - „nie znasz dnia ni godziny”! A to bardzo męczący...

I po wtóre - we znaki dają się dysproporcje sil stron na początku każdego scenariusza - my dysponujemy jedną czteroplytową (wariant optymistyczny) cytadelą i - przy założeniu, że dobrowolnie pozabawimy się bazy surowcowej, jesteśmy w stanie produkować piechotę, czołgi i myśliwce. Tymczasem wróg, który posiada (przykładowo) cztery „wyewoluowane” i wzajemnie uzupełniające się bazy, hojnie częstuje nas zmasowanymi atakami bombowymi i ostrzałem z orbity. Ten ostatni wart jest zresztą szczególnej uwagi - otóż nagle pojawia się komunikat w stylu „poznaj potęgę Imperatora” (to mi coś przypomina...), po czym, po upływie mniej więcej pół sekundy promień z Killer Satellite obraca w gruzy naszą cytadelę. Bez możliwości przeciwdziałania! Zdarza się również, że zarazem „dla pewności” - jesteśmy także bombardowani i atakowani za pomocą sil lądowych. I wprawdzie świetnie świadczy to o inteligencji komputera, ale słów, jakie padały wówczas z moich ust ze względu na dobro sprawy i honor czasopisma nie ośmielię się tu przytoczyć. Zresztą i bez tego rozwiązanie gra jest wystarczająco trudna, by niejednokrotnie trzeba było pokląć z pasją (naturalnie po cichu), aby rozładować frustrację wynikłą z kolejnej klęski.

Reasumując. Na pierwszy rzut oka Uprising to „złepak” wielu gier - z konieczności wspomnę zaledwie parę z nich. A zatem: Command & Conquer, Extreme Assault, Terminal Velocity, Terra Nova... Tym niemniej sam w sobie jest jak najbardziej oryginalny... i w gruncie rzeczy całkiem świeży. Summa summarum - świetna oprawa graficzna i dźwiękowa oraz rewelacyjna „giercowość” tworzą doskonałą całość! Z całą też pewnością można stwierdzić, że jest to jedna z nielicznych gier, w których pomyślano o wszystkim i niczego nie pozostawiono przypadkowi. A zatem nie pozostaje nic innego jak tylko - grać!!! A zresztą - samo Uprising opatrzone jest podtytułem: Join or Die, co „na nasze” tłumaczy się jako - dołącz lub zgini. Tak stanowczo postawionej alternatywie nie sposób zaś się nie podporządkować, a wybór przez nią oferowany... No cóż, ten jest chyba oczywisty.

### Plusy:

- doskonała grafika - nawet bez 3Dx
- rewelacyjna grywalność
- wyjątkowo realistyczne (wizualnie) odzwierciedlenie pola bitwy

### Minusy:

- trudna, o! jak trudna

Ocena:

8

**Q-ACTION**

**Producent:**  
Ubi Soft

### Wymagania:

P90, 16MB RAM, CDx2,  
Dos/Win 95

### Dystrybutor:

L.E.M.  
tel. (022) 6428165

**Internet:** <http://www.ubisoft.com>

# Królewska roszada

Combat Chess

**Uwaga czytelnicy fantasy (zwłaszcza polskiej) - nie będzie to recenzja znanej Wam książki, a tylko (aż?) programu szachowego firmy Empire Interactive, noszącego tytuł: Combat Chess. Co do tytułu, to obeznanym w dziedzinie programów szachowych od razu przypomniał się Battle Chess - i słusznie. Idea pozostała ta sama. Jednak to tylko idea. Sama gra jest wykonana nieporównywalnie lepiej, i to nie tylko w warstwie graficznej, która przecież żadnego prawdziwego szachisty nie interesuje, ale również, jeśli chodzi o algorytmy gry. Jednak może zaczniemy do samego początku:**

## LORD YABOL

**N**a początku był chaos... później (dużo później) zaczęły powstawać pierwsze programy szachowe, które z początku nie miały nawet szachownicy(!), a po prostu wypisywały posunięcia w notacji szachowej, a następnie można było ustawić je na szachownicy (normalnej). Do tej pory na tej zasadzie działają komputery szachowe, niejednokrotnie kilkukrotnie droższe od wirtualno - multimedialnych pecetów z lodówką i kuchenką mikrofalową na procesorze P-865 XYZ, DVD itd. (to nie jest kolejny podzespół!). Wróćmy jednak w sferę realną dla naszych portfeli i, co tu ukrywać, umiejętności. Jestem przyzwoitym graczem, ale amatorem i jako taki preferuję raczej programy dla amatorów. Nie oznacza to jednak, że zadowolę się byle kichą. Z reguły od razu odrzucam wszystkie programy z kategorii „Animated Chess”, koncentrując się na tych, które zawierają biblioteki otwarć, archiwum słynnych partii i inne szachowe ciekawostki, a przy tym prezentują najbardziej „ludzki” tryb gry (między innymi seria Chessmaster czy Kasparow Gambit, choć w stosunku do Chessmasterów jest to produkt dużo słabszy).

Dlatego też początkowo do Combat Chess podszedłem z rezerwą. Wiadomo - „im więcej „multimediów”, tym mniej logiki” - to w zasadzie charakterystyka pasująca do większości nowych gier. A „multimediów” w Combat Chess nie brakuje. Zaczniemy od grafiki. Zarówno animowany zestaw figur (utrzymany w średniowiecznej stylistyce: biali rycerze dobra przeciwko złotym (czarne) sługom zła) jak i klasyczna plansza w rzucie 3D wyglądają wyjątkowo efektownie. Do tego atrakcyjny dźwięk, który co ciekawe składa się wyłącznie

Po prawej:  
Animowane figury  
wyglądają bardzo ładnie,  
ale grać tym trudno.



(lub prawie wyłącznie) z tematów perkusyjnych i jest generowany... losowo. Jednak jeżeli chodzi o szachy, to idea animowanych figur jest chybiona od początku do końca. Po pierwsze gra wymaga skupienia, co osiąga się przez koncentrację, a tej nie sprzyja fakt, że figury, nad którymi się zastanawiamy, ruszają głowami i zieją ogniem. Po drugie - drastycznie spowalnia to grę, a choć szachy wymagają namysłu, to wyjątkowo irytuje fakt, że ruch, który od dawna mamy zaplanowany, wykonuje się tak długo.

Dlaczego więc w ogóle piszę o Combat Chess? Otóż istnieje możliwość wyłączenia animacji i grania na pomocniczej planszy 2D (czarno-białej, gdzie figury to tylko ogólnie przyjęte symbole, a nie wymyślne posążki), a wtedy gra nabiera rumieńców. O ile bowiem w wymienionych poprzednio grach radziłem sobie całkiem nieźle, o tyle tutaj na najwyższym poziomie trudności trzy razy pod rząd zostałem dokumentnie roznieiony. Do tego dodać należy możliwość popełniania błędów przez komputer i to w regulowanym stopniu



(można tę opcję wyłączyć, dzięki czemu nasz blaszak będzie „nieomylny”). Oprócz tego gra udostępnia klasyczne opcje w rodzaju regulacji zegarów (według zasad obowiązujących na turniejach), remisy i roszady, które teoretycznie powinien umożliwiać każdy program szachowy, ale w praktyce bywało najróżniej. Na koniec do programu dołączono obszerną bibliotekę „tutoriali”, z tym, że ich poziom wskazuje, iż adresowane są wyłącznie do początkujących graczy.

A już naprawdę na koniec: choć sam preferuję raczej Chessmastera 5000, to Combat Chess wzbudził moje ciepłe uczucia. Więc choć ogółem nie jest to rewelacja, to jeśli potrzebujemy programu szachowego, który dobrze gra, a jednocześnie nie szukamy szachowej encyklopedii - Combat Chess spokojnie się nadaje.

### Plusy:

- doskonałe algorytmy gry
- gra w sieci
- możliwość gry w 2D

### Minusy:

- animowane figury i prędkość gry w tym trybie

### Ocena:

7



	<b>Producent:</b> Empire Interactive
<b>Wymagania:</b> 486/100, 8MB RAM, CDx2, Windows 95	<b>Dystrybutor:</b> Marksoft tel. (022) 6639390
<b>Internet:</b> <a href="http://www.empire.co.uk">http://www.empire.co.uk</a>	

# Da Ork vs da humiEs

Warhammer Epic 40000: Final Liberation

Zaledwie kilka miesięcy temu ukazała się poprawiona wersja Shadow of the Horned Rat- strategii rozgrywanej się w realiach systemu Warhammer Fantasy Battle, a już niedługo będziemy mogli cieszyć się kolejną gierką ze znakiem Games Workshop. Tym razem, jak już kiedyś zapowiadaliśmy, toczy się ona w świecie Epic 40000 (w skrócie 40k). Na początek musimy tu wyjaśnić pewną rzecz graczom, którzy nigdy nie zetknęli się z „figurkowymi” systemami bitewnymi. Otóż świat, w którym toczy się gra, to Warhammer 40000. Od Warhammera Fantasy Battle różni się on przede wszystkim wykreowanym otoczeniem. W zasadzie Warhammer 40k to uniwersum obejmujące potężną połać kosmosu, co ciekawsze łącznie ze Starym Światem, który jak wiemy był polem walki w systemach Warhammer Fantasy Battle i Warhammer Fantasy Roleplay. Różnią się też strony biorące udział w konflikcie. Oczywiście mamy Imperium i walczących przeciw niemu orków. Elfów zastąpili Eldarowie, zaś w zastępstwie Skavenów (choć to tylko moja teoria) pojawiła się owadzia rasa Tyranidów. Nie mogło też zabraknąć Chaosu, któremu patronują bogowie znani z wymienionych poprzednio systemów (Nurgle, Khorne itd.).

## WARBOSS LOŃD YABOL

**S** technicyzowany świat Warhammera 40k to bitwy toczone głównie za pomocą sprzętu mechanicznego, choć piechota i kawaleria też odgrywają dość znaczącą rolę. W związku z tym, że pojazdy te zwykle są dużo większe od jednostek piechoty, dość trudno było rozgrywać bitwy z wykorzystaniem najcięższego sprzętu - imperialnych maszyn kroczących klasy Tytan, które wielkością dorównywały dwudziestopięciowym blokom (oczywiście nie ich modele) czy niewiele mniejszym orkowym Gargant. W związku z powyższym stworzono nowy system, w którym figurki były w dużo mniejszej skali, a przede wszystkim zmodyfikowano niektóre zasady (np. w Warhammerze 40k piechota to pojedyncze jednostki, a w Epicu liczyły się już tylko oddziały). Zresztą mimo tego Imperator Tytan w Epicu to figurka wysokości kilkunastu centymetrów, podczas, gdy przeciętny czołg to 3-4 cm wysokości i 6-7 długości. Niedawno zasady Epica również zostały zmodyfikowane, a nowo powstały system nazwano Epic 40k. Na tym właśnie systemie opiera się Final Liberation. Pora jednak powiedzieć coś o samej grze, gdyż przydługim wstępem zniechęciłem zapewne wszystkich znajdujących już świat Epica 40k.

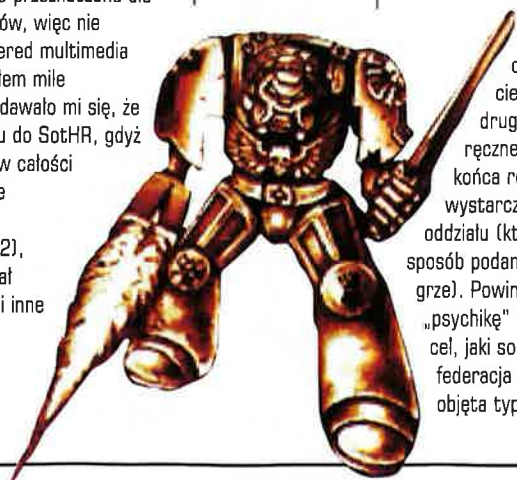
Otóż pierwszym zaskoczeniem in plus był fakt, że gra, w przeciwieństwie do SoTHR, odbywa się z podziałem na tury, przy zachowaniu większości zasad systemu bitewnego. Są jednak pewne różnice. Nie znam dokładnie zakresu zmian między Epic a Epic 40k, ale w tym pierwszym nie można było strzelać przez ściany, a w Final Liberation przeszkodą dla strzałów są tylko naturalne wzniesienia czy drzewa. Kolejna różnica to fakt, że utrata wszystkich pojazdów mechanicznych automatycznie powoduje przegraną, mimo że np. kilka squadów (oddziałów) Madboyz'ów (piechota Orków) to z pewnością lepsza armia niż trzy czołgi typu



Chimera, które notorycznie w nic nie trafiają, a rozpadają się po pierwszym strzale. Ale nie są to w zasadzie wady, które dyskwalifikowałyby grę i poza nimi praktycznie nie można nic jej zarzucić. No dobrze - z redaktorskiego obowiązku (albo pod wpływem starczych przyzwyczajzeń) wymienię wady gry, a teraz mogę już spokojnie się nią zachwycać.

Zacznijmy od tego, co przyciąga największą uwagę, a mianowicie grafiki i dźwięku. Final Liberation to strategia, i to przeznaczona dla specyficznej grupy odbiorców, więc nie spodziewałem się 3D rendered multimedia virtualnej grafiki, ale zostałem mile zaskoczony. Z początku wydawało mi się, że nastąpił regres w stosunku do SoTHR, gdyż Final Liberation dysponuje w całości bitmapową grafiką w rzucie izometrycznym (odrobinię przypominającym Settlers 2), podczas gdy SoTHR posiadał wektorowy teren, budynki i inne obiekty stałe. Przy tym na nierównym terenie widać regularne prostokątne powierzchnie stoków

Powyżej: Garganta Mekboyz'ów w eskorcie Stomperów. To zestaw zwykle gwarantujący sukces.



wymuszone podziałem pola walki na kwadratowe pola (na jednym może stać tylko jeden oddział, przy czym żadna jednostka nie wejdzie na pole zajmowane np. przez wrak czołgu). Niemniej jednak wszystko razem wygląda ładnie dzięki niesamowitej architekturze miast Imperium (których ruiny często stają się polem walki),



realistycznemu odwzorowaniu jednostek (idealnie przypominających doskonale pomalowane figurki z bitewnego Epica) czy detalom w rodzaju wraków jednostek zniszczonych podczas inwazji orków (w kampanii odbijamy opuszczony przez nie w całości kontynent). Dwa razy trafiłem nawet na budowaną właśnie przez orków Gargantę. Co do muzyki, to jest idealnie tak samo. Nie ma ścieżki audio (w SoTHR była), ale muzyka w formacie midi jest doskonała (ostro przesterowane gitary i mroczne klawisze dające w efekcie coś pomiędzy industrialnem, a hard core - taki Ramstein or something...). Dla przypomnienia tak samo było w Heroes of M&M i nikt nie narzekał. Do pełni szczęścia dodać należy ponad dwadzieścia minut filmików między misjami (łącznie z intrem trzydzieści filmów) i możemy zamknąć kwestię oprawy audiowizualnej. Jest ona zresztą najmniej ważna. To, co w grze najistotniejsze, to zgodność (poza naprawdę drobnymi szczegółami) z systemem

„figurkowym”, dzięki czemu pograć w Epica mogą również osoby nie mające pieniędzy lub cierpliwości (albo jednego i drugiego) do zakupu, a następnie ręcznego malowania figurek. Aby do końca rozumieć zasady rządzące grą, nie wystarczy obejrzeć parametrów każdego oddziału (które zresztą w przejrzysty sposób podane są w instrukcji i w samej grze). Powinno się również poznać „psychikę” i motywację obu stron, a także cel, jaki sobie postawiły. Otóż Imperium to federacja planet zasiedlonych przez ludzi, objęta typową dla tego gatunku





dekadencją. Armie imperialne w równym stopniu, jak na technice, polegają na błogosławieństwach kapłanów, a wszyscy stosują się ściśle do zasad skomplikowanego kodeksu określającego ich powinności religijne i obywatelskie. Jeśli jednak ktoś zdecyduje się złamać postanowienia Kodeksu, staje się równie ekstremalny, tyle, że „w drugą stronę” tzn. opowiada się po stronie potajemnych wyznawców bogów Chaosu (w świecie Warhammera 40k są oni nawet bardziej realni, niż w WFRP). Oddziały Space Marines walczą nie dla żołdu czy sławy, lecz ku chwale Imperium. Jeden z pierwszych filmików to scena, gdzie jeden z generałów chwali dowódcę Space Marines za zwycięstwo, ten natomiast odpowiada: „Zrobiliśmy to na chwałę Imperium. Teraz powrócę do swoich braci przygotować się do następnego zadania...”. Ten cytat doskonale wyjaśnia filozofię Imperium i jego armii.

Natomiast jeśli można powiedzieć coś o filozofii Orków, to najlepiej wyjaśni ją ich hasło przewodnie: „Might is always right”. Orki to prymitywy stworzone przez starożytną rasę jako siła robocza i militarna. Rasa ta (zwana przez Orków „Brainboyz”) panowała nad Orkami dopóki ci nie osiągnęli minimalnego poziomu cywilizacyjnego, dzięki któremu zdolali się wyzwolić spod jej władzy. Zaawansowana technika kosmiczna jest im prawie całkowicie obca. Zajmuje się nią wyłącznie klan „Mekaniaków” (zwanych również „Mekboyz”), natomiast reszta Orków ma technikę w głębokiej pogardzie, a na używanie pojazdów bojowych godzą się tylko dlatego, że dzięki nim łatwiej jest realizować ich „dogmat” (wspomniany wcześniej), a poza tym ryk silników zagrzewa ich do boju. Zresztą pojazdy Orków nierzadko są napędzane węglem (naprawdę!). Wystarczy spojrzeć na monstrualną i obrzydliwie prymitywną Gargantę i porównać ją ze zgrabną konstrukcją imperialnego



Tytana, by zrozumieć filozofię Orków, dla których rzeczona Garganta to uosobienie piękna (zresztą dla mnie też, ale ja jestem równie „normalny” jak wojownicy orczego klanu „Madboyzów”, którzy trzymani są zwykle w izolacji, a wypuszczani tylko do bitwy i to z daleka od innych orczych oddziałów). Ilustruje to kolejny z filmików w grze, gdzie ukazany jest majestatyczny satelita imperialny. Nagle z głębi kosmosu nadlatuje coś w rodzaju monstrualnego kontenera na śmieci pomalowanego w gryzące, żółto-czerwone barwy i niszczy satelitę. Tak właśnie wygląda „niszczyciel kosmiczny” orków.

By wcielić się w dowódcę Orków, musimy przywyknąć do ich głupoty, czasami produkującej genialne rozwiązania, jak np. „Kustom Kannon” (dokładnie - przez „K” a nie „C”), który strzela losową ilością kul na salwę, a z równym prawdopodobieństwem, z każdym wystrzałem, możemy spodziewać się wybuchu pojazdu wyposażonego w taką broń. Zresztą dochodzimy tu do pewnej ciekawostki. Otóż Orki w świecie Warhammera mówią językiem przypominającym połączenie „dialektu”

murzyńskich i latynoskich mieszkańców slumsów USA (popularyzowanego przez undergroundowy Rap np. Cypress Hill) oraz slangu hackerów i scenowców. Dzięki temu mamy takie nazwy, jak „Gutrippa”, „Lungbursta” czy „Rokkit Speedsta”. „Szlacheice” Orków (z ang. „Nobilities”) zwą się „Nob'z”, a general,



## Dobre wiadomości

Mamy dwie dobre informacje. Pierwsza z nich to mała próbka orkowego pisma (niezłe co?): Jus' rEmEmbEr - if ya diE ya diE, so it don't count as a dEFeat. Now gEt goin. «It»s a WAAAAGH!!! (cytat za „Da Orkie bit at da end”). A drugim strzałem jest informacja o pracach nad „expansion disc” dla Final Liberation zatytułowanego „Chaos Gate”. Czekać nas tam będzie walka Ultramarines przeciw Chaosowi.

### Kaprawym okiem orka

Jak już Yabol wsiądzie na swego rpg-strategicznego konika, to wzrok czasem cosik mu szwankuje... przynajmniej jeśli idzie o wady omawianej gierki. Dlatego chcę wtrącić tu nieco swoich opinii. Zaczniemy, że grafika FL jest (moim zdaniem) krokiem wstecz w stosunku do Horned Rat. Jak dla mnie kolory są zbyt „cukierkowe”, lokacje za sterylne, jak na miejsce, gdzie toczy się wojna, a i animacje poruszeń oddziałów nieco kuleją (orcze squady wyglądają wręcz jak psychodelicznie kolorowa pijana stonoga [- bo tak powinny wyglądać L.Y.]). Inna rzecz warta wytknięcia to AI komputerowego wroga. Nie dość, że dobiera sobie dość idiotycznie jednostki (można go pokonać dobrze skonfigurowaną armią za 2000 punktów, gdy on ma na koncie 8000... W efekcie wynik 1320:0 dla mnie. No comments). Już nie wspominając o takich smaczkach, jak np. czasem krążące w kółko pojazdy wroga, które nie potrafią znaleźć drogi na północ pomiędzy ścianą na zachodzie i wrakiem czołgu na wschodzie (a jak potrafią, to już na końcówce punktów ruchu). Stąd i moja prywatna ocena byłaby o punkt lub dwa mniejsza; co jednak oznacza tyle, że mimo wszystko gra mi się podoba...

Mk'BrA



to po prostu „Warboss”. Dopelnieniem tej paranoi są dwaj bogowie Orków: Gork i Mork, których imieniem zwana jest najmocniejsza orkowa broń. Ale o wszystkim tym można przeczytać w podręcznikach do Epica. Powróćmy więc do gry.

Final Liberation zawiera składającą się z 30 misji kampanię oraz możliwość rozgrywania pojedynczych bitew w oparciu o zasady Epica, tzn. wybieramy sobie teren i stronę, a

### Plusy:

- dla mnie zawsze jest samo istnienie gry, nie na komputerze, to świat przedstawiony Warhammer 40k
- poprawność

### Minusy:

- słaba realizacja kampanii (choć to leżało głównie w rękach twórców)
- brak wiodących bitew z komputerem

### Ocena:

9



Powyżej: Jakże to smutne, że w kampanii nie można zagrać Orkami, na początku cały widoczny na screenie kontynent należy właśnie do nich.

następnie ustalamy ilość punktów, która przypada każdej ze stron. Następnie za rzeczony punkty kupujemy dowódcę (lub kilku) i wyposażamy go w odpowiednie oddziały. To samo robi przeciwnik. Grać można zarówno przez sieć, jak i na jednym komputerze, co daje wiele większą satysfakcję niż kampania czy gra z żywym przeciwnikiem, to główny powód, dla którego gra dostanie tak wysoką ocenę, gdyż kampania trochę mnie zawiodła. Zresztą również Yasiu, któremu gra bardzo się podobała, twierdzi, że gdyby zmienić w niej jeszcze kilka rzeczy, dopiero osiągnęłaby doskonałość. Na niskiej ocenie kampanii zaważyła jej statyczność (tzn. nasze oddziały odbijają jedno terytorium za drugim, a Orki nie reagują atakami, ograniczając się do obrony terytoriów, które im pozostały) oraz niski poziom trudności misji, a także ich jednolite cele. Za każdym razem zwycięstwo osiągamy,



wybijając wszystkich Orków. Poza tym moim zdaniem największa wada to brak możliwości grania w kampanii właśnie Orkami. O ile więc SotHR można było nazwać zbyt trudnym, to o Final Liberation można powiedzieć, że jest zbyt łatwy. Jednak mimo to można cieszyć się grą przez długie miesiące.

Na początku rozgrywamy kampanię w ramach treningu, a następnie możemy toczyć bitwy z kolegami lub (w ostateczności) z komputerem. Przy tym pojedynek 1000-punktowych armii może być nawet bardziej pasjonujący, niż oddziałów za 6-8 tysięcy punktów. Co do taktyki walki, to trudno jest formułować jakies

zalecenia. W kampanii najlepiej jest ustawić oddziały na początku bitwy i nie ruszać ich z miejsca. Orkowie sami podejść, narażając się na obstrzał. Natomiast co do bitew z kolegami, to taktykę determinuje wiele czynników: rodzaj wojsk po obu stronach, ukształtowanie terenu, a w ostateczności zachowanie przeciwnika, co w przypadku żywego człowieka jest nieprzewidywalne. Po prostu należy dokładnie wiedzieć, do jakich działań (atak dalekiego zasięgu, defensywa, wsparcie piechoty itp.) przeznaczone są dane jednostki i odpowiednio tę wiedzę wykorzystywać.

Ogółem, mimo zastrzeżeń, jakie miałem do kampanii, Final Liberation to przykład, że doskonała, ale prosta gra strategiczna nie musi oznaczać RTSa. Do tego jeszcze umiejscowienie jej w legendarnym uniwersum Warhammera nadaje specyficzny klimat rozgrywkom, dzięki czemu nie stają się one bezbarwnym „pojedynkiem współczynników ataku przeciw parametrom obrony”. Niezależnie więc od wspomnianych w tekście niedostatków z czystym sumieniem mogę przyznać jej najwyższą ocenę, uczciwie zaznaczając, że powodowana jest ona nie tylko jakością gry, ale również światem, w którym ona się toczy. Tym, którzy nie rozumieją takiego podejścia, proponuję poczekać na recenzje gry Witcher (Wiedźmin), które to na 100% będą pisane przez miłośników prozy A. Sapkowskiego. Po prostu są światy, które pragniemy poznać nie tylko z książki filmu, czy systemu fabularnego (lub bitewnego), ale także ujrzeć je np. w grze komputerowej. I jeśli gra nie jest szczytem beznadziei, jak to miało miejsce przy komputerowych adaptacjach Władcy Pierścieni (z wyjątkiem tekstowego Hobbita), to w rezultacie nasza euforia sięga szczytu, czego rezultatem jest właśnie moja ocena.

<b>W ACTION</b>	
<b>Wymagania:</b> 486/100, 16MB RAM, CDx2, Windows 95	<b>Producent:</b> Holistic Design/SSI
<b>Internet:</b> <a href="http://www.ssionline.com">http://www.ssionline.com</a>	<b>Dystrybutor:</b> Optimus Bis tel. (034) 652974

# TAKE ON THE BIG GUNS

## CZY JESTEŚ LEPSZYM STRATEGIEM NIŻ SŁAWNI HISTORYCZNI GENERAŁOWIE?

**TERAZ MOŻESZ TO SPRAWDZIĆ GRAJĄC W EASTERN FRONT.**

ZNAJDZIESZ SIĘ NA MROŻNYCH ROSYJSKICH STEPACH, WŚRÓD SETEK WYPALONYCH CZOŁGÓW, NA ULICACH STALINGRADU ODSTRASZAJĄCYCH BITEWNĄ WRZAWĄ II WOJNY ŚWIATOWEJ.

EASTERN FRONT JEST ZWIASTUNEM NOWEJ GENERACJI GIER - SERII KAMPANII PRZENOSZĄCYCH CIĘ W CZASY KONFLIKTÓW ZBROJNYCH OD PIERWSZYCH STRZAŁÓW AŻ DO ZWYCIĘSKIEGO KOŃCA.

ZAAATAKUJ „MATUSZKĘ ROSJĘ“ LUB TRWAJ W JEJ OBRONIE - WYBÓR NALEŻY DO CIEBIE. AWANSUJĄC OD PORUCZNIKA DO GENERAŁA - WYGRYWAJ DECYDUJĄCE BITWY - ZMIENIAJ BIEG HISTORII.

### EASTERN FRONT TO:

★ ZDUMIEWAJĄCA 16-BITOWA GRAFIKA I ANIMACJA - ODTWARZANIE W NAJDROBNIJSZYCH SZCZEGÓŁACH ŻOŁNIERZY, BRONI I PÓL WALKI

★ SCENARIUSZE BITEWNE STWORZONE PRZEZ NAJLEPSZYCH ŚWIATOWYCH PROGRAMISTÓW

★ INNOWACYJNE CECHY GRY W CZASIE RZECZYWISTYM SPRAWIAJĄ, ŻE CZUJESZ SIĘ, JAK NA POLU WALKI

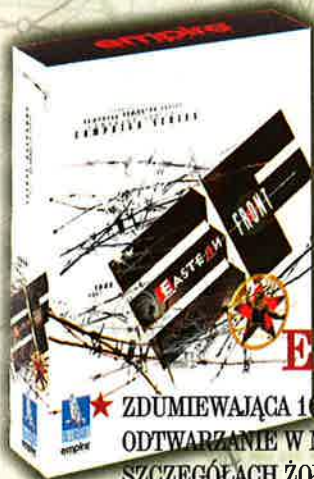
★ EDYTOR SCENARIUSZA POZWALA SZYBKO ZMIENIAĆ TAKIE CZYNNIKI, JAK POGODA CZY MORALE ŻOŁNIERZY

★ GENERATOR BITEW DAJE MOŻLIWOŚĆ TWORZENIA WŁASNYCH BITEW I KAMPANII

★ DODATKOWE MOŻLIWOŚCI NIEOGRANICZONEGO TWORZENIA MAP

★ MOŻESZ GRAĆ Z KOMPUTEREM, INNYM GRACZEM LUB PRZEZ INTERNET, E-MAIL, MODEM ALBO ŁĄCZE SZEREGOWE

★ DOWODZISZ PRZESZŁO 280 ODDZIAŁAMI POCZĄWSZY OD PLUTONU KARABINÓW MASZYNOWYCH AŻ PO DOWODZENIE ATAKIEM LOTNICZYM



**MARKSOFT**

Dystrybucja w Polsce - MarkSoft,  
ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa,  
t. (0-22) 663-93-90,  
fax: (0-22) 663-92-98,  
www.marksoft.com.pl  
e-mail: marksoft@polbox.pl

**EASTERN FRONT**

DO DZISIAJ GRAJĄC W INNE GRY STRATEGICZNE MIAŁEŚ POŁOWĄ MOŻLIWOŚCI  
JEŚLI CHCESZ WIĘCEJ ZACZNIJ KOLEKCJONOWAĆ SERIE KAMPANIE

**TALONSOFT**  
**empire**  
INTERACTIVE

Tę stronę wywieście na tablicy ogłoszeń w swojej szkole!

# Konkurs CD Action !!!!!!!!!!!!!!!

Często pytacie nas w swoich listach, w jaki sposób zostaje się redaktorem CD Action. Dajemy Wam wyjątkową szansę spełnienia marzeń o sławie i pojawienia się na stronach Waszego ulubionego czasopisma. Niniejszym ogłaszamy **Powszechny Szkolny Konkurs na Recenzję Gry Komputerowej**. Zasady podajemy poniżej:

1. Rywalizacja przebiegać będzie w dwóch kategoriach:
  - a) **Najlepsza Recenzja** - Komisja Redakcyjna oceni wartość merytoryczną tekstów, najciekawsze recenzje wydrukujemy w magazynie CD Action (autorzy otrzymają honorarium za teksty), prace wyróżnione zamieścimy na krążku CD Action, wśród autorów nadesłanych recenzji rozlosujemy nagrody (teksty przesyłamy na adres redakcji wyłącznie na dyskietkach, zapisane w pliku tekstowym; zapewniamy zwrot dyskietek).
  - b) **Najlepsza Organizacja Szkolnego Konkursu** - chielibyśmy uczynić ten konkurs wydarzeniem powszechnym w całym kraju, dlatego ważną sprawą jest poinformowanie o nim jak największej rzeszy entuzjastów komputerowych; proponujemy wywieszenie niniejszego ogłoszenia na szkolnych tablicach ogłoszeniowych w waszej miejscowości tak, żeby każdy miał szansę wzięcia udziału; możecie też na własną rękę zbierać recenzje podpisane przez autorów i zaznaczać, kto zachęcił uczestnika do konkursu; najbardziej przedsiębiorczy organizator (liczymy ilość prac z danej szkoły nadesłanych za pośrednictwem organizatora) otrzyma komputer multimedialny, szkole ufundujemy nowoczesną drukarkę.
2. Temat recenzji pozostawiamy waszej inwencji, po prostu zrecenzujcie swoją UKOCHANĄ grę; nie stawiamy tu żadnych ograniczeń (nie musi to być nawet gra na PC).
3. Termin nadsyłania dyskietek upływa 30-go maja 1998 roku.
4. Autorzy pierwszych 20-tu nadesłanych recenzji otrzymają upominki od redakcji CD Action.
5. Rozstrzygnięcie konkursu - w numerze wrześniowym.



Adres znajdziecie w naszym czasopiśmie

Tę stronę wywieście na tablicy ogłoszeń w swojej szkole!

# Nowy speedway

Insane Speedway

Typowe gry menagerskie rzadko pojawiają się w ofertach polskich dystrybutorów. Powodem tego jest ich specyficzność: brak oszałamiającej grafiki, zaskakującej fabuły i różnych „bajerów”. To prawda, że są to gry skierowane do ścisłej grupy odbiorców, ale nie znaczy to, że są gorzej wykonane od innych. Wydawałoby się, że zestawy tabel, różnych opcji i rzędy cyfr to śmiertelna nuda, ale sama pamiętam, jak zagrywałam się w Colony na Atari. Takie gry albo się kocha, albo się ich nienawidzi.

## MAGPIE

Insane Speedway pojawił się w rok po pierwszym polskim menagerze piłki nożnej, który mimo błędów i słabej oprawy graficznej cieszył się sporą popularnością. Gra Insane Speedway jest menagerem wyścigów motocyklowych z zachowaniem wszystkich realiów polskiego sportu żużlowego. Wszyscy, którzy spodziewali się kolejnego z zapierającą dech grafiką wyścigu, nie mają czego tu szukać, ale zapraszam pozostałych, bo szykuje się naprawdę smaczny kęs dla entuzjastów gier z tej dziedziny.

Znajdziemy tutaj wszystkie drużyny I i II ligi zgłoszone do Drużynowych Mistrzostw Polski w 1997 roku. Całość została opracowana pod fachowym okiem Zbigniewa Rozkruta - byłego prezesa sekcji żużlowej klubu Unia Tarnów i wieloletniego komentatora tego sportu. Tak więc możemy się spodziewać jak najbardziej profesjonalnego produktu. Jak na dobrego menagera przystało, IS jest szalenie szczegółowy, ale jednocześnie łatwy do opanowania, a to dzięki bardzo dobrze przygotowanej instrukcji i inteligentnemu „helpowi”.

Ekran gry jest tak zaprojektowany, że w każdej chwili mamy możliwość uzyskania dowolnej, nowej informacji z zachowaniem dostępu do wszystkich poprzednich. Zastosowano cztery odrębne i niezależnie obsługiwane okna. W rezultacie, w jednym momencie mamy dostęp



do kilkunastu danych i możemy od razu je porównywać bez konieczności ciągłego przełączania się pomiędzy poszczególnymi okienkami. W każdej chwili możemy przełączyć na duży centralny ekran każdy z pozostałych, by dokładnie im się przyjrzeć lub wprowadzić zmiany. Tak więc możemy dowolnie zestawiać ze sobą różne informacje, a ponadto samodzielnie definiować własne ekrany gry i menu. Poszczególne okna zawierają takie informacje jak stan naszych zawodników (siła, refleks, kondycja itp), różne statystyki (średnie wyniki, rankingi), terminarz spotkań, treningi, bilanse finansowe i wiele innych. W sumie elementy pozwalające na kierowanie drużyną zostały podzielone na ponad 20 grup tematycznych zawierających do kilkunastu opcji. Musimy także pamiętać o takich „drobnostkach” jak przegląd techniczny motocykli i zakup nowych, transfer zawodników, rezerwowi, obsługa stadionu (ochrona, pensje, ceny biletów, ekipy porządkowe). Mimo jednak tej mnogości informacji autorom gry udało się uniknąć niepotrzebnego przeładowania programu, z jednoczesnym zachowaniem różnorodności i łatwością obsługi.

Na początku gry oprócz takich standardowych ustaleń jak ilość graczy biorących udział w rozgrywce (max 6), wybór ligi czy stopień trudności możemy zdecydować, czy chcemy, by w grze były stosowane „lewe chwytaki” czyli przekupowanie zawodników i sędziów, sprzedawanie meczów, wynajęcie informatora itp. No nie jest to co prawda sportowe podejście, ale cóż za realizm



Po lewej:  
Taśma w górę i pełny odjazd...



życiowy! Finanse potrzebne do realizacji naszych zamierzeń zdobywamy oczywiście wygrywając, ale także z reklam czy kredytów bankowych. Kiedy już uznamy, że wszystko jest „zapięte na ostatni guzik”, możemy wreszcie przystąpić do wyścigu czy bardziej fachowo - biegu.

Na oddzielnym ekranie możemy obserwować przebieg wyścigu odbywający się na stylizowanym torze widocznym z lotu ptaka. Wyścig rozgrywany jest w czasie rzeczywistym. W grze uwzględniono też wpływ reakcji kibiców na morale zawodników i vice versa: np. kibice niezadowoleni z osiągnięć drużyny mogą zacząć demolować stadion. Pojawia się także wiele czynników, o których gracz nie może bezpośrednio decydować - zmęczenie zawodników, nastroje, wyszkolenie ekip technicznych, zatargi pomiędzy drużynami czy kibicami - a które mają wpływ na wyniki drużyny.

Podsumowując: uważam Insane Speedway za bardzo udaną w swojej kategorii. Zarówno pod względem graficznym (dynamiczne, dobrze zrobione intro i starannie wykonany interfejs) i muzycznym („mocne uderzenie”), ale przede wszystkim merytorycznie jest to program na wysokim poziomie.

Na dole:  
Tabele umożliwiają pełen zakres działań managerskich.



### Plusy:

- spora złożoność i realizm gry
- wieloetapowa (jak na menagerki) obsługa

### Minusy:

- jakby tak nieco „doprecić” grafikę...

Ocena:

7



**o-ACTION**

**Producent:**  
Insane Works

### Wymagania:

486 DX, 8MB RAM, CDx2,  
Dos/Win 95

### Dystrybutor:

Markssoft  
tel. (022) 6639390

**Internet:** <http://www.markssoft.com.pl>

**INFO**

# Jednowirnikowa armia

## Nuclear Strike

W zamierzonych czasach ery przedpeconowej pojawił się zupełnie nowy, nieznan z automatów, rodzaj strzelanek. Po raz pierwszy zarwano z konwencjami „leć do góry”, „leć w bok” czy najbardziej urozmaiconej „leć do góry i w bok”. Gracz mógł już swobodnie wybierać trasę lotu i lądować, gdzie tylko chciał - aż do momentu ukończenia misji lub przekształcenia się w bezużyteczną kupę pogiętego zelastwa. Swego czasu największą terorem wywołała Desert Strike oraz jej udana kontynuacja Jungle Strike. Stworzone w nich misje nie odbiegały wprowadzono od standardowego w symulatorach „zniszczyć wroga w punkcie A”, ale wypadła zwrócić uwagę, że nie miały one najmniejszych aspiracji do symulowania czegośkolwiek prócz dobrej rozrywki. Od bardzo długiego już czasu pomysł nie był kontynuowany, z jednym jedynym wyjątkiem w nazwie Siviw3D. Electronic Arts w końcu przypomniało sobie jednak o swych dziełach i oto pojawił się następny Strike, tym razem Nuclear.

### MCDRIVE

**N**ajwiększą innowacją (prócz oczywiście przejścia z dyskietek na CD-ka) jest realistyczny teren. Nie chodzi przy tym tylko o jego ukształtowanie, gdyż urozmaicony, czasami nawet za bardzo, był już krajobraz w Siviwie 3D. Tym razem na dobrze ukształtowaną glebę nałożono tekstury dróg, pasów startowych, łąk i całej rzeszy innych ustrojstw widzianych z powietrza. Dzięki temu strefa działań stała się dużo bardziej rzeczywista, zwłaszcza przy braku pikselozji niwelowanej bardzo skutecznie przez akcelerator - tym razem jednakże nawet zbyt skutecznie. Na zdjęciach prezentuje się to bowiem super, ale podczas grania tak fajnie już niestety nie jest. Właśnie „dzięki” bardzo dobremu rozmywaniu, obraz jest nie tyle pozbawiony pikseli, co właściwie nieostry. Z początku nie jest to problemem, można tego nawet nie zauważyć delektując się grafiką, ale wystarczą dwie godzinki i wzrok zaczyna szwankować. Nie można się niczemu dokładnie przyjrzeć, bo niezależnie od wysiłku i tak ostrzej już nie będzie. Nie pomogą nawet okulary, bo przyczyna nie leży w zbyt małej grubości szkieł. Dobrze, że

Na dole:  
Jeździec galopujący w akcji.



można wyłączyć chociaż programowe rozmywanie, co trochę pomaga, ale lepiej nawet



nie myśleć, jak typowa weekendowa dawka kineskopowych fotonów wpłynie na ogólnie pojęte zdrowie takiego delikwenta, który zechce sobie ostro polatać. W każdym razie ja tam świniką morską zamiaru zostać nie mam, zwłaszcza, że jak do tej pory okularów nie noszę.

A zachętą do stania się zwierzątkiem doświadczalnym parę (niestety, che che) jest. Wzorem Siviwa zwiększeniu uległa liczba dostępnych dla gracza wehikułów (we wcześniejszych Strike'ach był to helikopter oraz ten sam helikopter i jeszcze jeden, wcale nie inny, helikopter). Samych wiatrakowców jest przynajmniej za trzy: startowy Super Apacz, szturmowa Cobra piechoty morskiej i Huey dobrze znany z wojny wietnamskiej. Do tego samoloty A-10 „Dzika świnia” i Harrier pionowego startu, a na deser powszechnie znany amerykański odpowiednik Rudego - M1 Abrams oraz uzbrojony poduszkiwiec. To jednak nie wszystko, bo w sumie dostępnych jest ponad dziesięć narzędzi tak zwanej pracy. Mogłoby być super, tyle że ich wymiany można dokonać niestety tylko w trakcie trwania misji (przed nią można wybrać tylko uzbrojenie podwieszane pod Indianina), w specjalnie do tego celu wyznaczonych punktach - rozwiązanie identyczne do przesiadki z latajki na jeepa (i odwrotnie) w stareńkim Siviwie, tyle że nie wszystkie maszyny są na danej mapie dostępne. Z pojazdów naziemnych można się także ewakuować do helikoptera bez potrzeby powrotu na miejsce „parkowania”, ale ulegają one przy tym samozniszczeniu. Pojazdy naziemne i samoloty są od wirnikowców dużo wytrzymalsze i zabierają więcej amunicji, ale mają jedną podstawową wadę, skądinąd logiczną w





przypadku odrzutowców (ale nie przy czołgu i poduszkuwcu!) - tylko helikoptery wyposażone zostały w wyciągarkę umożliwiającą uzupełnienie zapasów (paliwo, pancerz, amunicja). Są to więc niestety zabawki jednorazowe, do użycia w odpowiednim czasie i miejscu. Szkoda byłoby przecież zmarnować taki potencjał na straszenie małp na drzewach.

Oprawa misji, poza wspomnianą wcześniej grafiką, uległa tylko paru kosmetycznym zmianom. Tak jak to było wcześniej, o zadaniach, a jest ich tak z pół tuzina na planszę, dowiadujemy się przez radio. Dzięki podręcznemu centrum łączności można w spokoju o nich poczytać, poznając przy okazji (dzięki dołączonej mapie) okolicę, co przydaje się przy wyborze bezpiecznej trasy przelotu (przejazdu) na miejsce zasadniczej walki. Niektóre komunikaty zawierają także część wizualną, którą można sobie, korzystając z dobrodziejstw nowoczesnej techniki wojskowej, puogłądać. Co ciekawsze wydarzenia na samym polu walki także dostały własną filmową ilustrację. Jedyńa jej wadą jest niezbyt wyraźny dźwięk, przez co zrozumienie słownictwa dla słabiej władających angielszczyzną nie będzie sprawą najłatwiejszą - zwłaszcza przy braku jakichkolwiek podpisów. Jest to jednak niezbyt uciążliwa niedogodność w porównaniu do towarzyszącej grze muzyce. Jej wykonanie woła o pomstę do nieba. Twórców nie może usprawiedliwiać nawet fakt, że korzystali z MIDI, a nie ze ścieżek audio. W takim na przykład nie najnowszym już Warcraftcie pokazano, co można z niego wycisnąć. A tu serwują jakieś żalosne popiskiwanie przypadkowych instrumentów z równie losowo

dobraną głośnością, kwalifikujące się tylko do natychmiastowego wyłączenia, co na szczęście można zrobić w setupie - w czasie misji już nie. Więc radzę szybko podjąć męską decyzję - music on - or off?

O samych zadaniach można powiedzieć tylko jedno - jest ciężko. Bardzo ciężko. Nawet na easy. Nie pomagają i trzy posiadane życia.

Po prawej: Akcji ciąg dalszy, ze znacznie lepiej widocznymi jej efektami.



Latania nie uprzyjemnia też system zapisywania stanu gry tylko po skończonej mini-kampanii. Albo się komuś pomyliły definicje dobrej zabawy, albo z założenia robił produkt tylko dla maniaków, ale w takim razie czemu nie zaznaczył tego jasno w informacjach prasowych i na pudełku? Grywalność przez to jest raczej przeciętna, a dla zwykłych graczy nawet słaba. Kto lubi przez cały czas obrywać po tyłku i nie mieć nawet możliwości sensownego rewanżu? (Masochistów proszę o niezabieranie głosu w tej sprawie). Wszystko to wzięte razem do kupy milego widoku nie przedstawia. Ciekawe dlaczego zrezygnowano z paru bardzo dobrych patentów obecnych w Desert Strike - przede wszystkim z możliwości wyboru co-pilota o odpowiadających naszemu stylowi gry umiejętnościach? Dziwi mnie to tym bardziej, że istnieje możliwość wybrania własnego zestawu uzbrojenia (także samego działka, bez rakiet - chyba tylko dla totalnych psycholi o niemożliwych do poskromienia skłonnościach masochistycznych), co razem dawałoby bardzo miłą dla wszystkich mieszankę.

Z całości wyłania się więc obraz paru dobrych pomysłów oraz niedopracowanej reszty. Szkoda, bo przy lepszych teksturach, save'ach w dowolnym momencie i rozsądnej skali trudności byłby to produkt udany. A tak znalazł się właściwie na samej granicy pomiędzy gram, w które warto grać i które warto omijać. Moim zdaniem lepiej już sobie pograć w Świwa 3D. Albo nawet we wcześniejsze Striki, by zobaczyć ile mogłyby zyskać (i ile traci Nuclear). Polecić można chyba tylko fanatykom gatunku, chociaż chyba jednak szkoda wzroku. Ale może to ja się nie znam...



- Plusy:**
- wiele pojazdów do wyboru
  - niezmierny teren
- Minusy:**
- zbyt trudne
  - słabotka muzyka
  - niezbyt obraz

Ocena:  
**6**



**ACTION**

**Producent:**  
Electronic Arts

**Wymagania:**  
Pentium 133, 16MB RAM, CDx4, Win 95

**Dystrybutor:**  
IPS  
tel. (022) 6422766

**Internet:** <http://www.ea.com>

**INFO**

# Quake jak Doom

Quake II

**Długo trzeba było na niego czekać, ale zdecydowanie było warto. Quake II jest najlepszym trójwymiarowym "shooterem", jaki kiedykolwiek ujrzał światło dzienne. Grywalność, grafika, dźwięk, opcje sieciowe prezentują maksymalny (dziś dostępny) możliwy poziom. Naturalnie są pewne potknięcia, ale wszyscy wiemy, że bezbłędny program jeszcze nikt nie napisał. Nie można więc wymagać od id Software, aby było pierwszą firmą, która tego dokonała.**



## Bez średniowiecznych klimatów

Jednej rzeczy nie można w żaden sposób zrozumieć. Dlaczego Quake II? Id Software mogła swoją grę nazwać w dowolny sposób, tylko nie Quake II. To jest absurd. Sequel ma się nijak do części pierwszej. Inne jest wszystko: świat, akcja gry, broń, wróg i, co oczywiste, grafika. Powstał produkt genialny – tak, ale dlaczego nazywać ma się Quake?

W nowej grze nie walczysz już z maskarami wylazłymi z grobów. Żadnych krwiożerczych Zombies lub duchów piątej generacji nie trzeba się już bać. Ich miejsce zastąpił całkiem dobry do odstrzalu Obcy o swojskiej nazwie Stragosi. Naturalnie występują w kilku formach różniących się wyglądem. Tym co dzierżą w dłoniach, inteligencją i, co szalenie ważne, odpornością na strzały z naszej broni. Zupewno inny jest też świat. Tym razem nie zobaczymy

wnętrz gotyckich budowli skąpo oświetlonych blącymi się pochodniami, ale futurystyczne pomieszczenia rodem z takich filmów jak np. Obcy II i III ("czwórki" jeszcze nie widziałem). Weale nie znaczy to, że jest w grze bardzo jasno. Wręcz przeciwnie. W świecie przyszłości, gdy walczą ludzie z Obcymi, bardzo wiele systemów zasilających jest już uszkodzonych albo nie działa w ogóle. Tak więc w Quake II jest ciemno i teraz w Quake II też jest ciemno. Nie tak bardzo jak wcześniej, bo czasami wszystkie żarówki z przełomu któregoś tam wieku świecą, ale nie jest to zjawisko zbyt częste.

A kim my jesteśmy w tej grze? Biednym zagubionym człowieczkiem z anemicznym blasterkiem w rękach? Nie. Tak źle nie jest. Jesteśmy świetnie wyszkolonym marines, który jako jedyny ocalał z powstającej rzezi swojego oddziału i musi uratować wszystko, wszystkich i na zawsze. Tak więc, Quake II to coś dla tych, którzy kochają klimaty science fiction, a magia, duchy i nekromancja wzbudzają w nich co najwyżej obrzydzenie. Tutaj ufać należy w siłę swojej broni, energetyczną zbroję i adrenalinę w pastylkach. Id Software wróciła do korzeni. Quake II ma coś z Doomem, przynajmniej jeżeli chodzi o ogólny obraz świata, w którym toczy się akcja gry.



## QUAKE II - OPIS POTWORÓW

**BARRACUDA SHARK** - potwór ten występuje tylko w wodzie. To zmutowana ryba (jak wskazuje nazwa: barakuda + rekin). Jest niezbyt szybki i łatwy do zniszczenia, ale strzeżcie się większych grup tych stworzeń. Kiedy Cię okrążą, stracisz masę cennych punktów życia.



**BERSERKER** - Ten koleś ma metalowe kończyny, miot i coś na kształt dużego szpikulca. Porusza się w miarę szybko. Atakuje z bliska i właściwie tylko wtedy jest niebezpieczny. Najłatwiej zabić go, strzelając mu w głowę lub w korpus. Metalowe kończyny są bardziej odporne na strzały.



**BRAINS** - Dość ciężko się na niego natknąć, bo występuje raczej rzadko. Jest inteligentny, w miarę odporny na ciosy i sam dysponuje dużą siłą ognia. Na tego gościa lepiej użyć czegoś ciężkiego kalibru.



**ENFORCER** - Jedną z najczęściej spotykanych postaci. Do najsilniejszych nie należy, inteligencją też nie grzeszy. Porusza się ze średnią prędkością, ale dysponuje całkiem niezłym sprzętem, co sprawia, że jest niebezpieczny nawet z daleka.



**FLYER** - Ten niezidentyfikowany obiekt latający dysponuje pokaźną siłą ognia, jest szybki, a trafienie go wymaga od gracza małego sprytu i celnego oka. Flyery pojawiają się w grupach po 2 lub 3, najlepiej zestrzelić je, kiedy jeszcze Cię nie widzą.



**GLADIATOR** - Duży, ciężki, opancerzony i dobrze uzbrojony. Najlepiej odpalić w jego kierunku rakietę i dobić go z shotguna, bo jeśli wstanie, to będzie z Tobą naprawdę źle.



**GUNNER** - Wyglądem bardzo przypomina bersekera. Odróżniają ich kończyny. Gunner zamiast ostrzy ma całkiem pokaźnego gnała, o średniej sile rażenia. Jest w miarę odporny na ciosy, ale mało inteligentny.



**ICARUS** - Jest dobrze uzbrojony i potrafi latać. Jego inteligencja wydaje się być nieco wyższa od innych stworów. Bardzo ciężko go zestrzelić, gdyż z łatwością omija rakietę. Występuje raczej na otwartych przestrzeniach. Najlepiej zestrzelić go, zanim Cię zauważy.



**IRON MAIDEN** - Całkiem inteligentna i dobrze uzbrojona istota. Zabicie jej nie powinno sprawić dużego kłopotu, gdyż jest mało odporna na Twoje strzały, ale sama też ma niezłą broń.



124 913 1



**LIGHT GUARD** - Jest podstawowym mięsem armatnim. Występuje często, jest głupi jak but i ma słabą broń. Pokonać go można 2-3 strzałami z podstawowej broni.



**MACHINE-GUN GUARD** - różni się od poprzednika tylko rodzajem broni (która jest nieco lepsza niż blaster Light Guarda) i jest równie łatwy do pokonania - pod warunkiem, że nie będziecie tkwić w miejscu jak wmurowani.



**MEDIC** - Może przerazić swoim wyglądem. Jego broń również nie należy do najsłabszych, lecz jest łatwy do pokonania. Wystarczy go wywrócić i dobijać, kiedy leży.



**MUTANT** - To odpowiednik wilkolaka z części pierwszej. Jest szybki, niezbyt inteligentny i nie posiada żadnej broni. Kiedy do Ciebie dobiegnie, to prawie nie masz z nim szans. Najlepiej załatwić go, zanim do ciebie dobiegnie lub dać nogę.



**PARASITE** - To taki zmechanizowany mutant, posiadający coś na kształt długiego paralizującego żądła. Jest odporny na strzały, jego żądło można bardzo łatwo ominąć, odskakując na boki.



**SHOTGUN GUARD** - Jak wszyscy strażnicy dysponuje słabą bronią, nie jest inteligentny i bardzo łatwo można go rozwalić.



**TANK** - Bardzo silny i dysponuje przeraźliwą siłą ognia. Jest jednym z najsilniejszych przeciwników w grze. Aby go zniszczyć, trzeba dysponować okazałym arsenałem. Najlepiej wpakować w niego kilka rakiet. Zwykłym pistoletem można w niego strzelać przez pięć minut (o ile na to pozwoli) i to bez większych efektów.



**TANK COMMANDER** - Jest ulepszoną wersją Tank'a, dysponuje jeszcze większą siłą ognia i jest bardziej wytrzymały od pierwszorzutu. Najlepiej ładować w niego z karabinu szybkostrzelnego, nie dając mu nawet chwili na oddanie strzału w Twoją stronę.



**TECHNICIAN** - Koleś zarnknął się w poronnej puszczy, co powoduje, że jest bardziej odporny na twoją broń. Sam dysponuje niezłym arsenałem, ale jest niezbyt inteligentny. Z jego pokonaniem nie powinno być większych problemów.



Opracował PAVLUS



### PO PIERWSZE GRAJKA

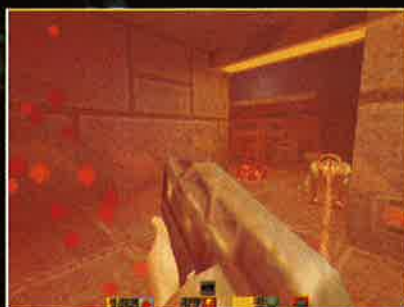
To, co można zobaczyć na ekranie komputera, może rzucić każdego na kolana. Będziecie klęczeć przed swoimi komputerami i wyć z zachwytu nad dobrą robotą, którą odwalili graficy wraz z najlepszymi na świecie koderami. Gra może pracować w niewiarygodnej liczbie rozdzielczości od 320x240 aż po 1600x1200 pikseli. Gracz może ją zatem idealnie dostosować do możliwości swojego komputera. Naturalnie najczęściej zobaczą ci szczęśliwcy, którzy posiadają w swoich komputerach karty ze sprzętowymi akceleratorami grafiki. Gra obsługuje praktycznie każdy akcelerator (3Dfx, PowerVR oraz każdy posiadający driverzy pracujące w Windows 95 lub NT 4.0). Różnicy pomiędzy tym, co można zobaczyć dzięki kartom 3Dfx, a tym co wyśiśniemy z komputera bez tych zabawek, nie trzeba zbyt długo opisywać. Mówiąc delikatnie, jest po prostu spora. W najlepszym wypadku zatem, na szybkim komputerze z 3Dfx-em, widzimy świat z płynnie animowanymi renderowanymi płaszczyznami oraz postaci zbudowane z niezbyt wielkiej ilości poligonów, ale za to wzbogacone o perfekcyjne bitmapy. Screen-shooty nie powiedzą tu wszystkiego. Każdego z pewnością może wstrząsnąć to, co zobaczy pod wodą. Woda jest półprzezroczysta i faluje. Widać, jak w świecie prawdziwym, jak np. drzwi pod wodą płynnie zmieniają swój kształt - tzn. falują. Coś niezwykłego. Totalny artyzm. Niesamowite wrażenie robi różne natężenie światła w pomieszczeniach zależne od miejsca i siły oświetlenia. W tej grze naprawdę można zobaczyć, jak należy tworzyć półmrok w grach



komputerowych i jak zmienia się wygląd postaci wychodzących i wychodzących z niego. Nie muszą chyba dodawać, że "typowe" efekty typu wybuchy granatów, detonujące instalacje, palące się instalacje detronizują wszystkie podobne do tych efekty, które mogliśmy zobaczyć wcześniej w grach komputerowych. Nieprawdopodobna jest też animacja Obcych. Trafiony potwór upada, próbuje jeszcze strzelać, tryska krwią - jednym słowem wygląda jak żywy (choć właśnie umiera). Animacje jego ruchów nie zawsze są takie same. Trafiony z różnych broni ginie za każdym razem inaczej. To, co widzisz przed sobą, zależy też od tego, z czego w danym momencie strzelasz. Są bronie, które powodują, że każdy strzał powoduje skoki całego ekranu, tak duża jest siła odrzutu. Gdy strzelasz z broni maszynowej - obraz drży, gdy coś obok Ciebie wybuchnie widzisz, jak siła podmuchu rzuca Tobą o ścianę itp.

### Świat jak prawdziwy

Każda kolejna gra FPP stara się z coraz większą wiernością odtworzyć świat rzeczywisty. To, co tak naprawdę na dobre rozpoczęło się w nigdy nie zapomnianej grze Duke Nukem 3D, w Quake II posunęło się o kolejny krok. Świat raz, że wygląda jak żywy, to jeszcze zachowuje się jak żywy i jest bardzo często interaktywny. Bardzo przypomina to, co mogliśmy zobaczyć nie tak dawno temu w Hexenie II. Wyobraź sobie pomieszczenie, w którym ktoś trafił w wiązkę przewodów pod sufitem. Zgasło światło i z uszkodzonej wiązki syją się iskry. Intensywne błyski rozświetlają pomieszczenie. Wyobraź sobie, że trafiłeś jakiegoś Obcego, który malowniczo skonął na posadzce. Poszedłeś sobie dalej i z jakis powodów po pewnym czasie



## Quake Broń

**BLASTER** - Twa podstawowa broń, posiada nielimitowaną amunicję i niezłe się sprawdza w eksterminacji słabszych wrogów, tudzież jako "otwieralka" do drzwi itp.



**SHOTGUN** - dobry na bliski dystans, zadaje wtedy sporo obrażeń. Słabszy na dalszą odległość. Wskazany dla niezbyt wprawnych strzelców, ponieważ nie wymaga zbyt precyzyjnego celowania. Dobrze zwalczą Flyersy i Strogg Guards.



**SUPER SHOTGUN** - ulepszona wersja shotguna. Większa siła rażenia i skuteczniejszy na większą odległość. Niestety nie jest to broń zbyt szybkostrzelna.



**MACHINE GUN** - lekki, poręczny, dysponuje niezłą siłą ognia. Szczególnie skuteczny w bliskich starciach.



**CHAIN GUN** - wielolufowe szybkostrzelne działko zmienia wroga w porcję mielonego mięsa. Jednakowo skuteczny na każdy dystans, ma jedną wadę: duże zużycie amunicji.



**RĘCZNY GRANAT** - broń w sumie skuteczna, ale niezbyt prosta w obsłudze - granat należy odbezpieczyć i rzucić, eksplozja następuje po chwili - w której co szybszy wróg może uciec lub Cię zaatakować. Stosować na dystans!



**WYRZUTNIA GRANATÓW** - praktycznie bez zmian w stosunku do Quake 1.



**WYRZUTNIA RAKIET** - tu również nie ma w niej nic, czego nie znalazłbyśmy z pierwszej części Quake.



**HYPER BLASTER** - dewastująca siła rażenia, duża szybkostrzelność. Cool!



**RAIL GUN** - siejący uranowymi pociskami gun roznosi w drobny mak każdego, kto stanie na drodze niosącej go postaci. Coś niesamowitego.



**BFG** - czyli: Bardzo Fantastyczna Giwera. Pojedynczy strzał z BFG nadaje nowe znaczenie słowu "tapeta" - tzn. jeśli na torze pocisku znajduje się wróg, a za nim ściana... Broń skuteczna acz trudno dostępna i nieco odlotowa (pod wieloma względami).



powróciłeś do miejsca, gdzie leży. Co zobaczysz? Albo latające nad trupem muchy, ale rozbiegające się w panice na dźwięk Twoich kroków robaczki. Pachnie to z pewnością turpizmem, ale nie ma co kryć - jest realistyczne. Nie można też nie zwrócić uwagi na to, że uruchomić lub skorzystać można nie tylko, tak jak zawsze, z paczek z amunicją, znalezionej broni i kilku standardowych gadżetów, ale również z przełączników włączających światło, systemy wentylacyjne, laserowe zabezpieczenia itp. W grze można sobie też zakręcić kran z lejącą się wodą i



przejechać się kawałek nieco specyficznym pociągami. Programiści z id Software zadbali też o to, aby poziomy, na których się znajdujemy, przypominały faktycznie to, czym one są lub kiedyś były. I tak fabryka wygląda jak fabryka, więzienie jak więzienie, a centrum komunikacyjne jak centrum komunikacyjne.

Różni się nawet to, co widać przez okna. Jeżeli np. z jednego okna widzimy dwie chmurki i słońce, to z drugiej strony budynku już tylko jedną chmurkę, albo trzy i oczywiście nie widać już słońca... Wyjątkowego realizmu dodają też Quake'owi wysokiej jakości starannie opracowane efekty dźwiękowe. Słyszymy strzały, przypalające się kable pod napięciem, pluski wody, syki trafionego pod wodą Obcego i wiele, wiele innych odgłosów.

### Inteligentny wróg

Quake miał poważną wadę. Gra z komputerem w porównaniu z grą w sieci była rozrywką dla pragnących się dowartościować cieniasów. Algorytmów sztucznej inteligencji sterującej stworami praktycznie nie było. Biegali sobie potworki nienależnie i strzelali się do nich jak do kaczek. W Quake'u II tak lekko nie jest. Gra zmusza do myślenia nie tylko wtedy, gdy przeciwnikiem jest człowiek. Po pierwsze Obcy robią wszystko, aby do nich nie trafić. Biegają zygzakami, zatrzymują się czasami, aby starannie w Ciebie wycelować i znowu gwałtowny skok w lewo lub prawo. Po drugie nie ma tak, że jeden typ gości korzystał zawsze tylko z jednego typu broni. Jeżeli na jakimś poziomie znajduje się nowa broń, to możesz być prawie pewien, że co najmniej paru gości będzie w nią wyposażonych. Zginąć zatem można tutaj szybko i bezboleśnie. Po trzecie Obcy nie są,

## Okiem Peter Pana

Z ogólną oceną zgadzam się w pełni. Tym niemniej jestem bardziej krytyczny, jeśli idzie o samą grę. Przede wszystkim rozczarowuje mnie (nieco) engine i grafika. Jest cool, jasne, ale na tle feerii barw i efektów w Turoku Quake 2 nie wygląda nazbyt efektownie. Popatrzmy np. na wodę: tu lepszy jest choćby Tomb Raider 2, o Turoku nawet nie wspominając. Rozczarowała mnie też muzyka - owszem, ciężka (choć nie jest to "heavy weight"), ale taka jakaś... komercyjna, zafalująca mi amerykańskim metalem. Nie ma porównania do tej z Quake 1. Jest co najwyżej poprawna i nie przeszkadza w grze - ale gdzie ten magiczny klimat i groza muzyki z pierwszej części? Gralem w Quake na P-200 MMX z 32 Mb Ram + 3Dfx. Owszem, wszystko chodzi jak należy - ale czy nie uważacie, że bohater miło wszystko (nawet z Shiftem) porusza się odczuwalnie wolniej niż w Quake 1? Można się też nieco czepiać zbyt pastelowych barw tekstur w niektórych lokacjach (jakieś różowości?! W QUAKE????). W sumie nastawiałem się na gierkę, dla której trzeba będzie specjalnie poszerzać naszą 10-punktową skalę ocen... a tu "tylko" gra, która jest BARDZO dobra - ale nie genialna... Tym niemniej od tygodnia gram tylko w Quake 2!

ogólnie mówiąc, idiotami. Nie są porostawiani wzdłuż ścian ponieszczeń, jak to dawniej bywało, tylko czają się w rogach, ciemnych zakamarkach i często sami włączają w takie miejsca, że to aż wydaje się niewiarygodne. Na jedynym z poziomów gość strzelał do mnie z górnego podestu, ale tylko wtedy, gdy byłem odwrócony do niego plecami. Jak się obracałem, gość ukrywał się za dużą skrzynkę. Jeżeli Obcy posiada broń, która ma niską szybkostrzelność, najpierw stara się porządnie wycelować. Na ośleń na pewno nie wypali... Wrogowie reagują na dźwięk. Jeżeli zabijesz Obcego na korytarzu z broni, która strasznie hałasuje, jest wysoce





BFG, ale, podobnie jak Chain Gun, nie zużywa tylko zera amunicji. Jest jeszcze Grenade Launcher, ale to działa niemal dokładnie tak jak w Quake'u czyli tragicznie. W sumie najlepiej jednak używać dwulufowego shotguna, ale pamiętać należy o tym, że każda broń ma swoje plusy i minusy. Zawsze znajdzie się taką sytuację, w której sprawdzi się idealnie. Można sobie ponadto porzucić granatami, ale tego nigdy nie lubiłem robić. To jakieś takie zbyt proste...

#### Powroty są możliwe

Quake II jest grą, która wciągnie każdego. Stanie się tak nie tylko z tych kilku powodów, o których przeczytać można było powyżej, ale również dlatego, że jest to gra, w której gracz ma dużą większą możliwość działania niż dotąd. Quake II jest podzielony na dziewięć tzw. "unitów", z których każdy z kolei zawiera dwa, trzy jawne poziomy. Można "spacerować" pomiędzy nimi nawet wtedy, kiedy misja w obrębie jakiegoś poziomu nie została jeszcze skończona. Można wrócić do miejsc, w których cel został już osiągnięty np., po pozostawione skrzynki z amunicją. Wprowadzając dodatkowe komendy, można od razu przemieścić się do dowolnego "unitu", ale szkoda tak robić, bowiem kolejne misje, które pojawiają się na ekranie komputera połowego (który nosimy w grze ze sobą) układają się w logiczną całość. Gra ma po prostu rozwijającą się akcję, która szalenie wciąga.

#### Drobne pułknięcia i kilka uwag końcowych

Musiały się zdarzyć. Nie ma cudów. Najbardziej szkoda tego, że zrezygnowano z opcji gry w dwie osoby poprzez kabel szeregowy lub modem. Teraz się nie da. Pozostaje tylko sieć lokalna lub serwer internetowy. Wiadomo, że to fajniej, ale postrzelać do kolegi przez telefon też jest miło. Drażniący jest brak regulacji głośności muzyki docierającej ze ścieżek kompaktu. Można ją co najwyżej wyłączyć, a tego szkoda. Gra trochę za głośno. Animowane bardzo starannie są wystrzelały z broni z wyjątkiem "obrzynów" i machine guna. Dlatego o tym zapomniano. Parę razy zdarzyło mi się, że komputer "zamyślił" się co zrobić z upadającym Obcym. Kilka klatek animacji znikło



Po prawej: Railgun - ca za endowe narzędzie! Twój super opancerzony przeciwnik jeszcze sekundę wcześniej czuł się bezpiecznym.



bez śladu. Tym bardziej dziwne, że bawiłem się na dość mocnej maszynie bo Pentium 200MMX z kartą 3Dix. Zdarzyło się to jednak bardzo rzadko. Musimy też chwilę poczekać aby w pełni rozkoszować się grą w sieci. Byłoby bardzo dobrze, aby jak najszybciej w Polsce ktoś postawił internetowy serwer dla Quake II. Może znowu powstanie na Onecie Optimusa.

W sumie jednak Quake II to arcydzieło. Jeszcze jeden drobny może się spodobać. Choć żeby wycisnąć z gry wszystko potrzeba niemal stacji roboczej, a nie peceta to jednak grać da się już na Pentium 90 z 16 MB i szybką zwykłą kartą PCI. Obraz trzeba minimalnie zmniejszyć, wybrać najmniejszą rozdzielczość, ale jest płynnie i dość ładnie. Na początek wystarczy. Takiej gry wcześniej nie było. Id Software po raz kolejny udowodniło, że są jedną z najlepszych firm programistycznych świata. Były głosy, że Hexen II może okazać się lepszy. Myślę, że nie. Quake II na razie pokonał wszystkich. Poczekajmy co dalej i życzymy sobie, aby w tym roku takich gier pojawiło się jak najwięcej.

prawdopodobnie, że za chwilę ktoś przybiegnie. Lepiej więc czasami zachowywać się jak ninja na filmach z Bruce'm Lee. Przeciwnik jest bardzo inteligentny, ale na szczęście tak zupełnie bezbroni to nie jesteśmy.

#### Nie ma broni idealnej

No, właśnie. Nie ma. Postrzelać sobie można z 10 przeróżnych zabawek, ale żadna z nich nie spełnia wszystkich oczekiwań. Tęskni człowiek za czymś wysoce uniwersalnym i bardzo skutecznym, czymś takim jak obrotowy maszynowy karabin w stareńkim Wolfensteinie a tu nic z tego. Każda broń ma swoje zalety i niestety, czasami poważne wady. Zaczynasz grę z dość słabym laserowym blasterkiem. On ma tylko jedną zaletę nie licząc tej, że masz go zawsze. Tą zaletą jest to, że nigdy nie kończy mu się amunicja. Strzelać zawsze można sobie do woli, co jest cenną opcją, biorąc pod uwagę, że trzeba faktycznie się nastrelać, aby kogoś z tego ubić. Dwa "obrzyzny" jednolufowy i dwulufowy strzelają zbyt wolno, choć w większości sytuacji ich skuteczność jest wysoce zadawalająca. Chain Gun (czyli coś wydajniejszego od obecnego w grze typowego machine guna) strzela najpierw powoli, potem coraz szybciej i co gorsza nawet gdy puścisz spust, strzela jeszcze chwilę. Amunicję pozera zatem szybciej niż Amerykanin popcorn w kinie. Rocket Launcher strzela jeszcze wolniej niż w Quake'u, czyli naprawdę wolno. Machine Gun tak się trzęsie, że chyba tylko znany wszystkim Arnold jest w stanie z tego dobrze wycelować. Z Rail Gunem jest jeszcze gorzej - trafić musisz niemal punktowo. Nawet Hyperblaster nie jest idealny. Przed strzałem ładuje się tak długo, że w tym czasie polec można parę razy. Fajny jest

#### Plusy:

- grafika, dźwięk
- AI komputerowego wroga
- dużo większa interakcja z otoczeniem
- spory wybór broni
- rozbudowane i urozmaicone lokacje
- coś więcej niż tylko "idź-naprzód-i-strzelaj"

#### Minusy:

- brak nawiązań do Quake I
- potrzeba dużej ilości miejsca na HDD
- ograniczenia w grze sieciowej
- niezbyt efektywne eksploduje

#### Ocena:

9

<b>Q-ACTION</b>	
<b>Wymagania:</b> Pentium 90, 16MB RAM, CDx4, Windows 95	<b>Producent:</b> id Software
<b>Internet:</b> <a href="http://www.activision.com">http://www.activision.com</a>	<b>Dystrybutor:</b> Optimus S.A. tel.(018) 437797



# Powrót na Yavaun

WARWIND 2 - Human Onslaught

Od pojawienia się pierwszego War Winda minęło trochę więcej niż rok. Przez ten czas rynek gier RTS przeszedł swego rodzaju metamorfozę. Autorzy gier zaczęli starać się, żeby ich gry nie były tylko zwykłymi strzelaninami, w których gracz ma wpływ tylko na to, gdzie pójdzie jego wojsko i co będą budować robotnicy. Programiści starają się uczynić swoje gry jak najbardziej skomplikowanymi, "realistycznymi" a jednocześnie przyjemnymi w graniu. Coraz bardziej powszechne staje się używanie sieci neuronowych w sztucznej inteligencji, zdobywanie doświadczenia przez jednostki w czasie gry, a także nieliniowość kampanii.

## YASIU

**S**SI, żeby być na czasie, postanowiło wydać drugą część swojej znanej strategii czasu rzeczywistego War Wind. Oprócz zmian czysto kosmetycznych czyli wyglądu plansz, jednostek itp. dodano wiele nowych możliwości, dzięki którym gracz ma większą swobodę w swoich poczynaniach, lecz większość z tych nowości opiera się na tym, co już było. Ale zacząć może od początku, bo przecież jeszcze nie wiecie, jak zaczęła się druga wojna na planecie Yavaun. Minęło już wiele lat



od wojny pomiędzy czterema rasami zamieszkującymi tę planetę; w tak zwanym międzyczasie doszło do małych przetasowań między siłami poprzednio walczącymi przeciwko sobie. Wielu Eaggra zjednoczyło się z Shama'Li tworząc S.U.N. (Servants Under NagaRom). W tym samym czasie Tha'Rooni zaczęli czynić próby mające na celu odzyskanie ich imperium. Udało im się odzyskać kontrolę nad zbuntowanymi Obblinoxami, stworzyli z nimi unię nazwaną Overlords i zaczęli myśleć nad podbojem całego świata. Aby tego dokonać, musieli "tylko" pokonać S.U.N. i życie byłoby piękne - gdyby nie pojawienie się nowej strony konfliktu, czyli ludzi. Ci znaleźli się na Yavaun dość przypadkowo. Otóż na arktycznych pustkowiach naukowcy znaleźli przypadkiem jakiś ogromny głaz świecący dziwnym światłem. Od razu uznano, że jest to bardzo ważne dla ludzkości odkrycie i wysłano tam całe rzesze laborantów (a także żołnierzy do ochrony). Niestety nikt nie mógł wiedzieć, że kamień ten był wytworem NagaRom - tajemniczych istot czczonych na Yavaun. W tym samym czasie właśnie na tej planecie siły Overlordów roznieśli w puch S.U.N. i zapewne zwyciężyłyby ostatecznie, gdyby nie rozpaczliwe wezwanie pomocy ze strony magów S.U.N. - które o dziwo zostało wysłuchane. Najpierw był wielki błysk a potem na Yavaun pojawili się wszyscy, którzy znajdowali się w pobliżu tajemniczego kamienia. Pech a może szczęście chciało, że pojawili się akurat pod ogniem sił Overlordów, na co Marines zareagowali w sposób nietrudny do przewidzenia. W czasie gdy trwała wymiana zdań pomiędzy nowo przybyłymi żołnierzami a Overlordami, ludzcy naukowcy ulotnili się, podobnie jak resztki sił S.U.N. Teraz każda ze stron konfliktu obmyśla własne plany, ale ogólnie wszystkim przyświeca jeden cel - przeżyć i zwyciężyć.



Dzięki całemu temu zamieszaniu gracz ma, podobnie jak w pierwszej części, możliwość grania jedną z czterech stron konfliktu. Dwie z nich - naukowcy i S.U.N. to frakcje raczej niezbyt dobrze walczące, ale za to mające potężne mózgi, za pomocą których można wygrać wojnę tak, jak za pomocą karabinów i innej ciężkiej broni (jaką obficie dysponują pozostałe strony konfliktu, czyli Marines i Overlords). Każdą z tych stron możemy rozegrać pełną kampanię, w której naszym ostatecznym celem jest wyeliminowanie tych złych i zawiadnięcie światem. Warto tutaj zaznaczyć, że niekoniecznie oznacza to zniszczenie dokładnie wszystkich innych zaangażowanych nacji. Np. grając Marines, po pewnym czasie możemy podjąć decyzję: czy będziemy zwalczać naukowców przybyłych z nami na tę planetę, czy też zjednoczymy się z nimi przeciwko wspólnemu wrogowi - "nieludziom", i stworzymy sobie na Yavaun nowy dom. Podobne decyzje podejmuje się przez cały czas trwania kampanii. Dzięki temu rozgrywka przebiega trochę mniej liniowo i mamy większy wpływ na jej przebieg. Dodatkową kontrolę daje nam możliwość



przenoszenia oddziałów ze scenariusza do scenariusza, dzięki czemu możemy po pewnym czasie dysponować naprawdę doborowymi oddziałami do zadań specjalnych.

Jeśli już w ogóle mowa o oddziałach, to pod tym względem sequel War Winda zrobił na mnie całkiem niezłe wrażenie. Nie chodzi mi bynajmniej o ilość dostępnych oddziałów dla każdej ze stron, bo z tym jest przeciętnie, ale o ilość statystyk je opisujących i kontrolę nad nimi. Rozkazów, jakie możemy wydać, jest ponad dwadzieścia (z czego niektóre dostępne tylko dla określonych oddziałów). Jednostki, którym nie wydaliśmy żadnych rozkazów, zachowują się tak, jak im się podoba, ale możemy je w pewien sposób kontrolować, ustalając według jakiego schematu mają postępować. Robi się to bardzo prosto - za pomocą czterech ikon, z których każda oznacza inne zachowanie. Jednostka może atakować każdego wroga jakiego widzi i gonić go, jeśli będzie uciekał. Może atakować, ale nie ruszać się z miejsca, atakować tylko jeśli zostanie zaatakowana lub tylko się bronić. Opcje bardzo przydatne, po pierwsze dlatego, że nie musimy bez przerwy martwić się wszystkimi poległymi nam oddziałami, a po drugie dlatego, że jednostka nie zaatakuje bez naszego wyraźnego rozkazu, czyli kliknięcia na przeciwnika. Dzięki temu oddziały z umiejętnością "stealth" mogą przemykać niezauważone po terytorium wroga i najczęściej są bezpieczne, dopóki same nie zaatakują. Pozwala to na przeprowadzanie denerwujących przeciwnika akcji dywersyjnych, dzięki którym możemy pozbyć się jego najbardziej groźnych budynków, zanim ruszymy do ataku głównymi siłami. Tym samym sposobem można też kraść



zasoby z bazy wroga, ale on może dokładnie to samo i co gorsza bardzo często korzysta z tej możliwości. Czasami też wykorzystuje do tego celu zwierzęta mieszkające na planecie, bo w War Windzie II jest możliwe oswojenie zwierzątek i zaprzęgnięcie ich do swoich celów. Dość ciekawa możliwość szczególnie, że wcześniej nie w każdym RTSie była taka opcja.

Za to chyba nie jest już taką nowością wprowadzenie dowódców, którzy swoimi umiejętnościami wspomagają oddziały w walce, a ponadto potrafią śpiewać specjalne pieśni, dzięki którym wojska szybciej maszerują, lepiej walczą czy budują. Na każdy scenariusz możemy wybrać innego dowódcę (kierując się jego umiejętnościami), a jego śmierć często oznacza naszą przegraną. Dlatego dobrze jest zostawić wodzowi kilka dobrych oddziałów do ochrony i nie mieszać go w jakieś większe konflikty. Głównym wskaźnikiem dotyczącym dowódcy (oprócz jego punktów życia) jest jego prestiż. Wskaźnik ten rośnie praktycznie cały czas - szybciej gdy odnosimy zwycięstwa, wolniej gdy jest spokojnie. Jego spadek natomiast powodują pieśni, straty własnych jednostek a także wymyślanie nowych rzeczy; dlatego bardzo ważne jest ciągle kontrolowanie poziomu prestiżu - a nuż wróg nagle zaatakuje, przydało by się zaśpiewać pieśń wojny, a tu nie da rady, bo chwilę wcześniej zużyliśmy trochę punktów, żeby szybciej zbudować jakiś budynek. Poza tym przydaje się mieć prestiż na najwyższym poziomie, jeśli chcemy wynajmować nowych ludzi, bo wtedy płacimy 10% mniej niż normalnie.



A jak już uda nam się przekupić wieśniaków, żeby pracowali dla nas, musimy zdecydować, jaką rolę im przeznaczymy. Każdy nowy rekrut zaczyna jako normalny robotnik. Można go przeznaczyć do zdobywania zasobów czy budowania. Warto jednak zwrócić uwagę na to, że lepiej przeszkolony robotnik buduje szybciej i lepiej niż mniej przeszkolony. Tak więc oplaca się na początku podtrenować kilku w bazie i pracować z fachowcami, nie amatorami. Oczywiście można ich używać w innym celu niż tylko praca - w przeznaczonych do tego celu budynkach robotnicy nabierają umiejętności i stają się żołnierzami. Ci, którzy byli obiecujący (byli oznaczeni czterema kropkami), stają się elitarnymi oddziałami, natomiast szaraki pozostają szarakami. Warto, przynajmniej początkowo, oszczędzać tych najlepszych i ze scenariusza na scenariusz przenosić sobie elitę, zbierając coraz bardziej doborowy oddział. Ze swojej strony radzę, żeby wśród jednostek, jakie będą brały udział w kolejnych scenariuszach, znaleźli się też wykwalifikowani robotnicy, bo tych nigdy za dużo. Podobnie należy postępować z technikami i magami, bo ich szkolenie jest najcięższe i najbardziej pracochłonne.

W sumie War Wind II jest bardzo podobny do pierwszej części, ale gra się w niego dużo przyjemniej. Poprawiona grafika, dźwięk, tryb multiplayer dla maksymalnie czterech graczy i jeszcze parę innych czynników sprawiło, że w War Wind II grałem dłużej niż w większości ukazujących się ostatnio RTSów. Jeśli jeszcze dodam do tego, że gierka chodzi całkiem znośnie na dobrym 486 i że dziesięć misji treningowych pomoże zrozumieć wszelkie zawiłości nawet najbardziej odpornym na wiedzę, to wyjdzie, że War Wind II jest genialny. Niestety nie jest tak dobrze. Zdarza się w nim, że komputer reaguje w dość dziwny sposób na poczynania gracza, przez co ten przegrywa. Poza tym w grze jest kilka drobniactw, do których można by się przyczepić, ale ogólnie jest dobrze, więc polecam - ale tylko tym, którzy mają naprawdę dużo czasu.

#### Plusy:

- samodzielność jednostek
- możliwość przenoszenia oddziałów ze scenariusza do scenariusza
- ładna muzyka i bogate odzwierciedlenie
- parę ciekawych pomysłów

#### Minusy:

- tylko czterech graczy w trybie multiplayer
- zdarzająca się czasami skrajna głupota komputera
- za długie scenariusze (nie wszystkie, ale większość)
- w sumie to jednak taki sam RTS, jak wiele innych...

#### Ocena:

6

<b>W-ACTION</b>		<b>Producent:</b> SSI
<b>Wymagania:</b> Pentium, 16MB RAM, CDx2, Win 95, DirectX 5.0	<b>Dystrybutor:</b> Optimus tel. (018) 437797	
<b>Internet:</b> <a href="http://www.warwind.com">http://www.warwind.com</a>		

# Batalie Napoleona

Battleground: Napoleon in Russia  
Battleground: Prelude to Waterloo

Historia wojen napoleońskich od dawna interesowała wszystkich strategów, stąd co jakiś czas pojawiały się gry nawiązujące do któregoś z epizodów w karierze tego przywódcy. Okazało się, że Napoleona nie może również zabraknąć w rozrastającej się praktycznie z miesiąca na miesiąc serii Battleground. Nie poprzestano nawet na jednej grze, w związku z czym obecnie prawie równolegle pojawiły się dwa produkty firmowane przez Talon Soft: Battleground: Napoleon in Russia oraz Battleground: Prelude to Waterloo. Obie gry nie różnią się mechaniką od poprzednich Battlegroundów, ale czytelnikom nie znającym innych tworów z tej serii postaram się przybliżyć rzeczone gry.

## LORD YABOL

**P**o pierwsze wykorzystują one bardzo przyjemną grafikę w rzucie izometrycznym, w rozdzielczościach od 640x480 nawet do 1024x768. Na tak przedstawionym polu walki poruszają się figurki reprezentujące oddziały - także doskonale dopracowane i wykonane z dbałością o szczegóły. Dla osób, które „multimedia” drażnią, przewidziano możliwość przełączenia mapy w tryb 2D, gdzie każdy oddział reprezentowany jest tylko za pomocą ikony, co ułatwia orientację, zwłaszcza że pola, na których toczą się bitwy, są na tyle duże, że nawet w maksymalnej rozdzielczości nie można objąć ich na jednym ekranie (a przy maksymalnym pomniejszeniu nic nie widać). W obu grach tłem dla bitew jest muzyka nawiązująca tematyką do okresu historycznego, jak również obie dysponują filmikami urozmaicającymi rozgrywkę.

Po prawej:  
Nasze oddziały za chwile ruszą do boju.



Obie gry dysponują też całkiem sporą ilością misji. W Prelude to Waterloo jest to dwadzieścia bitew w trzech „modułach”, a w Napoleon in Russia dwadzieścia jeden scenariuszy podzielonych między sześć modułów (największą ilość scenariuszy obejmuje bitwa pod Borodino). W przypadku niektórych gier taka ilość misji jest niewystarczająca, ale jeśli

radość u miłośników złożonych strategii militarnych. Dzięki temu po prostu czujemy, że dowodzimy wielką, rozciągającą się na obszarze wielu kilometrów bitwą i wiemy, że tylko długoplanowe posunięcia mogą w rezultacie przynieść nam wymierny sukces. Pisząc o ilości bitew, warto też wspomnieć, że za każdym razem możemy wcielić się zarówno w rolę

Na dole:  
Przewaga tradycyjnie jest po naszej stronie. Oby tak było zawsze.



chodzi o oba Battlegroundy, to w zupełności zaspokaja to nasze potrzeby. Aby sprawdzić minimalny czas potrzebny na wygranie jednej bitwy, ustawiłem poziom obrony wroga na minimum, tak, że atakując nie niszczyłem żadnego mojego oddziału i bitwę ukończyłem z dokładnością wszystkimi jednostkami, które ją rozpoczynały - a mimo to zajęło to cały dzień (ponad osiem godzin) gry bez przerwy. Oczywiście po włączeniu normalnego poziomu trudności ten czas jeszcze się wydłuża, co powinno wzbudzić

Napoleona, jak i jego przeciwników, więc teoretycznie bitew jest dwa razy więcej. W obu grach można też grać w dwie osoby na jednym komputerze, za pomocą kabela, modemu i przez E-Mail. Warto też wspomnieć o „krajowym” akcencie, gdyż w armii napoleońskiej część dowódców to Polacy znani z lekcji historii, przy czym generalnie nie ma

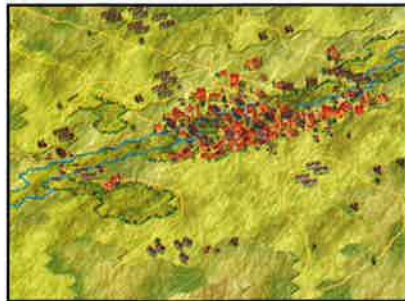




większych błędów w pisowni nazwisk, co w takich przypadkach jest rzeczą nagminną wśród zachodnich producentów.

Łącznie każda z dwóch wymienionych gier sama w sobie jest bardzo dobrą, złożoną strategią i jako taka zasługuje na wysoką ocenę. Z tym, że tutaj pojawia się jedno „ale”. Mianowicie: każdy kolejny program z serii Battleground wykorzystuje ten sam engine, w związku z czym wygląda tak samo, różniąc się tylko jednostkami, co może po kolejnym odcinku zniechęcić najbardziej zagorzałych miłośników „Battlegroundów”. Jednak, gdyby się

się ona do kampanii napoleońskich, jak podwórkowa bijatyka do Drugiej Wojny Światowej (może trochę przesadziłem, ale niewiele). A okres napoleoński to dla każdego prawdziwego stratega raj. Potężne bitwy toczone na ogromnych obszarach z dotąd niespotykanym rozmachem oraz geniusz taktyczny Napoleona dają w efekcie atmosferę powodującą nieprzemądaną chęć spróbowania



tego samemu. Tak więc dzięki wyborowi tematu oba Battlegroundy zyskują kolejne punkty „in plus”.

## Ostatnie lata Cesarza

W 1812 Napoleon Bonaparte (1769 - 1821) rozpoczął wojnę z Rosją. Mimo zwycięstwa pod Borodino i zajęcia Moskwy wyprawa Napoleona zakończyła się odwrotem Wielkiej Armii, wkroczeniem wojsk rosyjskich na ziemie Księstwa Warszawskiego, do Prus i Niemiec. W 1813 pomimo zwycięstw armii francuskiej pod Lützen, Budziszynem i Dreznem przewagę militarną uzyskała koalicja antynapoleońska. W bitwie narodów pod Lipskiem Napoleon poniósł decydującą klęskę. W 1814 Paryż poddał się wojskom sprzymierzonych. Napoleon rezygnuje z tronu i zachowując tytuł cesarza udał się na wyspę Elbę. W 1815, wykorzystując niezadowolenie Francuzów z rządów Ludwika XVIII Burbona, powrócił 20 marca na czele nielicznej armii do Paryża i przejął władzę. Pokonany przez wojska francusko-angielskie pod Waterloo 18 czerwca, zmuszony zrzec się tytułu cesarza. Internowany i zesłany na Wyspę Świętej Heleny, gdzie zmarł.



Informacje ze „Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej”.

zastanowić, to poza podobieństwem wizualnym i takimi samymi zasadami, w każdej kolejnej części oprócz nowych bitew i jednostek dostajemy też nowe filmiki i muzykę, więc może nie jest to takie straszne? W każdym razie ja osobiście po okresie zniechęcenia z powrotem zacząłem przekonywać się do serii Battleground, gdyż po przydzieleniu punktów ujemnych za podobieństwo do poprzednich części, grze pozostaje i tak całkiem wiele cech pozytywnych, a zuniifikowany we wszystkich częściach interfejs i ogólny sposób przedstawiania pola walki jest zaletą, gdyż nie zmusza do każdorazowej nauki obsługi gry. Poza tym być może na pozytywną ocenę wpłynęło ciekawe (przynajmniej według mnie) umiejscowienie akcji obu gier: Wojny secesyjnej nie lubię, zresztą ma

Czas więc skonkludować: Battleground powraca w chwale - tak należałoby to określić, nawet, jeżeli trochę na wyrost. Jeśli z zagorzałego przeciwnika kolejnych części serii zdołałem zmienić się w jej umiarkowanego zwolennika, to o czymś to świadczy. Dlatego też chętnie przywrócę chwałę firmie Empire (nomen omen), która wydając kolejne odcinki serii, zbierała do tej pory coraz mniej przychylnie recenzje.

	<b>Producent:</b> Talon Soft/Empire
	<b>Dystrybutor:</b> Marksoft
<b>Wymagania:</b> 486/100, 8MB RAM, CDx2, Win 95/3.1	<b>Internet:</b> <a href="http://www.empire.co.uk">http://www.empire.co.uk</a>

Po lewej: Zdejmijmy wzrok z oddziałów i przyjrzyjmy się przez chwilę polu bitwy. Wygląda wyjątkowo sympatycznie.

**CENA TYLKO:**  
**2,50 zł**

PC · PSX · SEGA · NINTENDO 64 · TIPSZY · SOLUCJE

**PLUS**

Seven Kingdoms, Dark Colony, Myth  
Jednostki i więcej!

**Quake 2**  
Zdobądź swoje legendy

**400**  
TIPSÓW!

Tomb Raider 2, Resident Evil, Turok  
Kompletna seria!

## W numerze:

**400** Turok  
Postal  
Tomb Raider 2  
Dark Earth  
Actua Soccer 2  
Resident Evil  
Blade Runner  
Myth: The Fallen  
Lords  
Dark Colony  
i wiele innych.

**Najlepsza ściągą, dla każdego gracza**

**Pierwszy numer już w kioskach!**

### Plusy:

- spora ilość długich bitew
- złożona, ale zrozumiała strategia
- tematyka
- grafika (rozdzielczość i wykonanie oddziałów)

### Minusy:

- podobieństwo do poprzednich Battlegroundów (dla niektórych to zaleta)

Ocena:

**7**

# Lara Croft'98

## Tomb Raider 2

Kobiety wzbudzają emocje. Skądinąd takte wcale nie odkrywcze stwierdzenie, w wypadku kobiety żyjącej jedynie na ekranie komputera, nabiera jednak nowego wymiaru. A jeżeli dodać, że to dziewczę mieści się w pierwszej setce najpopularniejszych kobiet na świecie, to wiadomo już, że nie chodzi tu jedynie o serie różowych GIFów z anonimowymi paniami. Lara Croft ponownie zawitała do naszych domów. Tym razem jednak wspomaga ją potężna akceleratora graficznego, dzięki czemu Lara nabrała wyraźnych krągłości a jej przygody dynamiki i tempa, którego mieć nie mogliśmy, operując w krainie jednomegowych kart graficznych. Swoją drogą, uważam, że chłopaki z Core Design nieco przesadzili z niektórymi wystającymi elementami ciała Lary. Jeżeli jednak ktoś lubi pokazy balonowo, na pewno będzie kontent. Tak na marginesie dodam, że to właśnie Amerykanie lubią duże biusty, a więc pewna zmiana gabarytów Lary, to gest w stronę najchłodniejszego rynku gier komputerowych na świecie.

### CZARNY IWAN

**T**omb Raider 2 chodzi również bez dopalacza, jeżeli jednak musicie grać w ten sposób, to lepiej zasiądźcie do Pacmana. Przynajmniej nie będzie stresu. Nie chodzi tu już wyłącznie o odporność na zapikselowane klimaty, które niczym wysypka na ciele trędowatego nie pozwalają cieszyć się z życia. Kiedy próbowałem znaleźć wyjście z levelu, gdzie musimy wspinać



się po dziesiątkach skałek i w tym galimatiasie odnalazłem właściwą półkę skalną, widoki migających placht milionów kwadratów niemal doprowadził mnie do oczopląsu. Wrażenia dość miłe w zadymionej dyskotekce, jednak w trakcie gry takie widoczki wyrzeźbią w mózgu mokre kanałki, którymi popłynie ból głowy. Mówiąc krótko, Tomb Raider bez 3Dfx nie jest tym, co tygrysy lubią najbardziej.

Natomiast obecność 3Dfx daje grze jakościowego kopa. Choć swoją drogą, obsługa akceleratora pozwala głównie cieszyć się szybkością gry i brakiem wszechobecnej tapety w jednostajny wzorek szachownicy. Jeżeli ktoś ma ochotę na efekty świetlne i wybuchowe rodem z Turoka, mroczne lokacje niczym w Hexenie 2 czy zabijający klimat, uchwycony w Shadows of the Empire, to raczej niczego takiego w Tomb Raiderze 2 nie odnajdzie. Wyraźnie widać, że nad tą gierką pracowano już wtedy, gdy gorący Tomb Raider 1 i trafiał na półki sklepów. Jeżeli chodzi o pomysły w scenariuszu, to autorzy kipią odlotowymi wizjami (choć użyto kilka bardzo znanych wątków - o czym za chwilę), natomiast grafika, która „w zrzębach” powstała już kawał czasu temu, nie będzie obecnie niczym szczególnie wymiatającym.

Zacznijmy jednak od stary, które w przeciwieństwie do pierwszej części nie jest tak klarowne. Na pewno nieco się zdziwicie, gdy ujrzycie potężne intro do

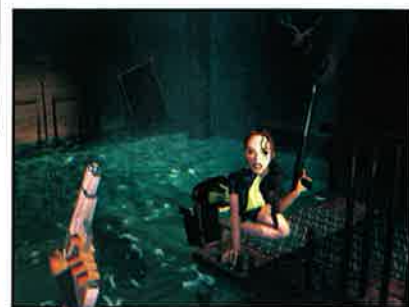


gry. Kilka osób, którym je pokazałem, było skłonne założyć się, że to nie jest intro z Tomb Raidera 2 (co skwapliwie wykorzystałem). Zamiast opowiadać o intro, które prędzej, czy później zobaczycie sami, wyjaśnię, że cała akcja i intryga zawiązuje się wokół pradawnego,



obdarzonego niewyobrażalną mocą sztyletu Xian. Niesamowitą moc sztyletu można „uruchomić” tylko w jeden, niezbyt miły z naszego punktu widzenia sposób. Należy po prostu wbić go sobie głęboko w serce, dzięki czemu tak udekorowany osobnik stanie się niewyobraźalnie potężny. Wszystko było by całkiem fajnie, gdyby nie jedna drobnostka. Tak jak korek w pełnej wannie utrzymuje jej zawartość w stanie względnej równowagi, tak też osobnik zaczopowany sztyletem, nie może go się pozbyć z serducha.

Pomijając już fakt, że nie można spać na brzuchu, może się przecież zdarzyć, że ktoś też chce być największy i najsilniejszy lub zwyczajnie jest kolekcjonerem białej broni. Takim kimś jest właśnie Marco Bartoli, guru i przywódca sekty



Fiana Nera, który poznał legendę o Xian i reagując całkiem po ludzku, zapragnął mieć wyżej wymieniony nożyk na własność. Legenda mówiła również, że sztylet należał do chińskiego cesarza, który nie wykorzystywał go raczej do krwawienia dobra. Wreszcie Xian trafił w miejsce, gdzie nikt nie chciał go sobie wbić, czyli do klasztoru mnichów tybetańskich, gdzieś w pobliżu Wielkiego Chińskiego Muru. Jak wiemy mur ten jest całkiem długi, a nawet widać go z kosmosu, co jednak nie stało na przeszkodzie Larze, która w mig znalazła właściwą pieczęć, gdzie wcześniej zanurkowali już ludzie Bartoliego.





Tak zaczyna się nasza przygoda. Jeżeli coś jeszcze jest niejasne, to widać ma być, ponieważ w trakcie gry odkrywamy kolejne kawałki łamięłkwi. Na początek powinniście jedynie wiedzieć, że należy dostać się do nieco już ukruszonego przez czas pałacu cesarza i stuknąć główką w wielkie wrota. Zauważymy wówczas, że drzwiczki są zamknięte, a po krótkiej konwersacji z żołnierzem Bartoliego, będziemy już wiedzieć, że klucza należy szukać w Wenecji...



W ten dość przewrotny sposób wytłumaczono konieczność wędrowania po zróżnicowanych, odmiennych poziomach gry, których w sumie jest siedemnaście (cztery lokacje w levelu). Zanim powrócicie do pałacu, by wypowiedzieć sakramentalne „Sezame! Otwórz się!” popływacie motorówką po pełnych niebezpieczeństw kanałach Wenecji, zasiądziecie za sterami śnieżnego skutera w Tybecie, czy wreszcie zanurkujecie we wraku statku, gdzie czyhają mięsożerne rybki. Oczywiście te kilka słów nie odda mordęgi i gehenny jaka Was czeka podczas penetracji lokacji. Nowy Tomb Raider jest zdecydowanie dynamiczniejszy, co widać już w pierwszym poziomie. Lara praktycznie cały czas musi przebierać nogami i machać pistoletami, bo inaczej czeka ją pogrzeb. Nie ma chwili na zastanowienie, kiedy za plecami Lary wystartowała właśnie wielka kula (motyw z filmów z Indianą Jonesem w roli głównej), a pod nogami chyboczą się niepewne płyty. Już po chwili mamy inne zmartwienie, gdy



## Wyposażenie: czyli to, co każda grzeczna dziewczynka powinna mieć przy sobie...



### Pistolety

Wypróbowana broń Lary, którą zabrała ze sobą z poprzedniej wyprawy. Używa jej jak John Wayne, by załatwić najczęściej spotykanych wrogów. Posiadają samonaprowadzający się celownik - wystarczy że naciśniesz spust. .



### Shotgun

Również broń znana ci z poprzedniej części. Skuteczna przeciwko licznemu przeciwnikom, rozstawionym w grupkę, lub z bliska, by załatwić skutecznie jakiegoś uparciucha.



### Pistolety automatyczne

Skuteczniejsze niż pistolety, są doskonale przeciwko odleglejszym celom i całym grupom wrogich stworów.



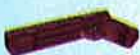
### Strzelba na harpuni

Trzeba ją niestety przeładowywać po każdym strzale, co sprawia, że jej użycie jest nieco kłopotliwe. Lepiej strzelić raz i wycofać się na brzeg, by ją przeładować. Kłopotliwe jest też znajdowanie amunicji - używaj więc harpunu tylko w razie absolutnej konieczności.



### Uzi

Najlepszy przyjaciel samotnej damy, znany ci z poprzedniej edycji przygód Lary. Zarezerwuj go dla Naprawdę Twardych Skurczybyków.



### Granatnik

Tą bronią możesz poważnie zaszkodzić temu i owemu. Granat sam się odbezpiecza, wybucha jednak dopiero po przeleceniu około 50-ciu metrów - co sprawia, że jest to broń, której trzeba używać na odległość, inaczej odłamki porażą i ciebie. Po odpaleniu granatu musisz chwilę zaczekać, dopóki nie wybuchnie.



### M16

Jest dla Lary tym, czym Uzi był dla niej w pierwszej części. Najskuteczniejsza z broni dostępnych w tej grze. Będzie cię kusilo, by używać go jak najczęściej usilnie to jednak odradzamy. Zachowaj go na koniec, jako radosną niespodziankę dla najpaskudniejszych przeciwników.



### Stoper

Stoper odmierza wiele rzeczy, i zawsze możecie po niego sięgnąć. Standardowo pojawia się po zakończeniu misji informując o czasie w jakim przebyto układ, ilości znalezionych sekretów, czy dystansu, jaki pokonała Lara (w metrach). Pewną ciekawostką jest wskazanie ilości zabitych przeciwników, czy zużytej amunicji.



### Apteczka (mała)

Ten mały pakuneczek podnosi żywotność Lary. Na „termometrze” skala podskoczy do połowy, a Lara westchnie z rozkoszy.



### Apteczka (duża)

Duża torba z czerwonym krzyżykiem może oznaczać tylko życzenia stu lat zdrowia. Kiedy Wasza bohaterka będzie umierająca zaserwujcie jej ten bagaż prosto w żyłę, a zobaczycie jak zmartwychwstaje.



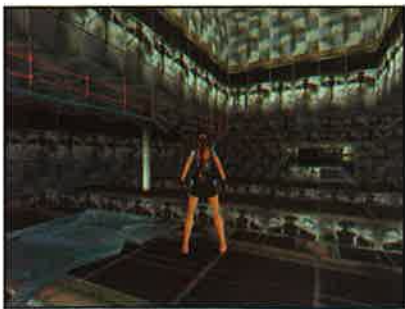
### Flary

Nie da się nimi wyrzucić komuś krzywdy, są jednak nieocenione gdy przyjdzie oświetlić komnatę, ukazać pułapki, odszukać przetaczniki czy dźwignie.

Po lewej:  
Ja nie chcę zabijać i  
zabierzcie ode mnie te  
pistolety!!

ściany zaopatrzone w ostre kolce wyobrażają sobie, że są imadłem, a w cichym i ciemnym korytarzyku nagle zaczynają fruwać ostre niczym żyletki „talerze”. Oczywiście nic to w porównaniu do ucinających nogi ostrzy, których nie powstydzilaby się wędrująca z kosą Śmierć. Jeżeli zatrzymacie się przy tych urządzeniach, zapadnie się podłoga, gdzie już czekają ukryte, zaostrome na igłę pale...

Oprócz takich, typowo zręcznościowych przygód, będzie również odrobina czasu na podumanie do czego służy to czy owo. W jednej z lokacji musimy poradzić sobie ze służą, którą wcale nie jest łatwo uruchomić. Gdzie indziej spróbujemy przebić się motorówką przez oszklony taras (aby nabrać właściwego rozpędu, trzeba najpierw wypłynąć do specjalnego pomieszczenia). Podczas penetracji

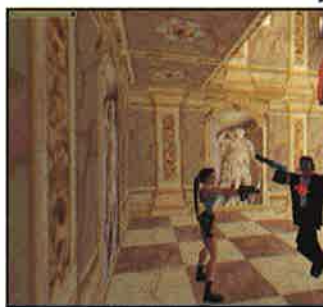


zatonionego okrętu przeżyjemy chwile grozy, gdy za Larą zamkną się zaopatrzone w skomplikowany zamek drzwi itp. itd. Jednocześnie cały czas musimy pamiętać o czyhających wszędzie ludziach Bartoliego. Może to być bykowały jegomość z „bejzbolem” (trzy pacnięcia w głowę Lary pozabawia ją życia nawet przy „full life”). Spotkamy również szybkiego facia z shotgunem. Co ciekawe, gość strzela z częstotliwością karabinu maszynowego, co oczywiście bardzo niekorzystnie odbija się na kondycji Lary. Czym dalej do przodu, tym więcej spotkacie przeciwników, a ich siła ogniowa będzie w sam raz odpowiednia na ciężki, opancerzony czołg. Swoją drogą bardzo zabawnie wygląda facet w garniturze dźwigający armatę, która przypomina raczej słup telefoniczny. Przy tym jegomościu osobnik w butach wojskowych i wyciągniętym podkoszulku, machający „bejzbolem” wydaje się być niewinnym bobaskiem. Jeżeli natomiast lubicie zwierzęta, nie zabraknie okazji, by poznać kilka zdrowych okazów. Standardowo będą to krwiożercze, wściekłe doberman, innym razem niemal przyjazne, tylko trochę głodne szczury. Sztandarowym wręcz przykładem są natomiast niezapomniane tygrysy. Z ptaszków wspomnę już tylko o nietoperzach i sępach, z owadów na pewno spodobać Wam się włochate pajaki. Ogólnie napotkana flora i fauna nie jest



szczególnie przyjazna, ale tego typu kłopoty to przecież specjalność Lary, więc nie ma chyba o czym mówić.

Wracając do naszej bohaterki, chyba warto jej się jeszcze dokładniej przyjrzeć. Oczywiście, pierwsze, co od razu widać, to długie włosy warkocz figlarnie huśtający się w takt kroków Lary. Po drugie, Lara trafiła wreszcie do sklepu z taną odzieżą, dzięki czemu nie będzie już biegła po ośnieżonych szczytach w zielonym, elastycznym podkoszulku.



U góry:

Hej! Czy ktoś tu jest?

W etapach, gdzie gęsto prószą śnieg, ujrzymy ją w ciepłej „lotniczej” kurtce. Po wizycie w domu Calista, gdy przyjdzie jej spędzić mnóstwo czasu w wodzie, wdzienie obcisły (bardzo) „strój kąpielowy”. Oprócz tego podstawową bolączką, jaką mieliśmy w pierwszej części, czyli bezbronność Lary w wodzie jest już przeszłością. Jeżeli tylko się postaracie, na pewno znajdziecie fajniutki harpun, którym można dziurawić wszystko, co zbyt bezczelnie przygląda się Larze, względnie wykorzystacie ją twarde... piątki, by pokazać, kto tu rządzi.

Warto chyba również dodać, że w przełomowych, szczególnie dramatycznym momentach gry posłuchamy sobie odrobiny muzyki. Tu mała podpowiedź. Jeżeli nagle ogłuszą Was jakieś marszowe rytmy, możecie być pewni, że zaraz coś spadnie Larze na głowę, względnie właśnie ktoś ją namierza z czegoś bardzo dużego i w tej chwili naciska na spust. Niestety muzyki nie jest za dużo, a na

dodatek nie jest również najwyższych lotów, co nieco drażni. Jak na możliwości akceleratora zbyt dużo znalazłem również niedopracowanych, niedorobionych elementów scenarii, które są po prostu nieładne (ot, choćby koślawe, bitmapowe drzewka). Osobną sprawą jest brak trybu multiplayer. Jest to dzisiaj tak oczywista opcja, że niekiedy nawet nie pisze się, że coś takiego mamy na pokładzie. Niestety, w wypadku Tomb Raidera, możecie sobie tylko pomarzyć o możliwościach, jakie daje multiplayer. Być może

chłopaki z Eidos stwierdzili, że kilka takich kobiet jak Lara Croft na jednej lokacji, to już zbyt dużo wrażeń. W każdym bądź razie, jest to kilka minusów, o których trzeba było sobie powiedzieć.

Podsumowując. Giera nadal ma w sobie to coś, dzięki czemu gra się naprawdę doskonale. Obecnie jednak, w dobie

znacznie ciekawszych, bardziej dopracowanych wizualnie i dźwiękowo projektów, nie jest już czymś tak oszałamiającym, przełomowym, jak wówczas, gdy zasiadaliśmy do niej po raz pierwszy. Tomb Raider 2 na pewno będzie się podobał, gra się świetnie, a to przecież jest najważniejsze, nie dajmy mu jednak więcej niż siedem, co też czynię.



#### Plusy:

- ciekawy scenariusz
- obsługa 3Dtx
- dynamika i grywalność
- Lara, jako niewatpliwie atrakcyjna całość

#### Minusy:

- słabe dźwięki
- zero multiplayer
- ewentualna obecność 3Dtx jest widoczna, ale nie porażająca

Ocena:

**7**

<b>Q-ACTION</b>		<b>Producent:</b> Core Design/Eidos
<b>Wymagania:</b> Pentium 90, 16MB RAM, CDx4, Win 95		<b>Dystrybutor:</b> Mirage tel. (022) 6179321
<b>Internet:</b> <a href="http://www.tombraider2.com">http://www.tombraider2.com</a>		

ocean

PARTICLE  
SYSTEMS

MIRAGE

"Piękno, stylizacja,  
równowaga i wysoka  
zawartość merytoryczna  
tworzą wspaniałą grę."

PC GAMER  
90%

ODKRYJ  
SWOJE

PRZEZNACZENIE

I-WAR

ENTER INFINITY

I-WAR © 1994-1997 by RAD Game Tools, Inc.  
© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA © 1997 PARTICLE SYSTEMS  
Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c. 03-933 Warszawa, ul. Obrońców 26  
tel/fax (22) 616 1555, 616 1551, 617 9321  
e-mail: mirage@mirage.com.pl, http://www.mirage.com.pl

# Układanka w trzech wymiarach

Puzz 3D CD

Zapewne każdy z nas miał kiedyś do czynienia z układanką typu puzzle. Począwszy od tych najprostszych - przeznaczonych dla najmłodszych i składających się z kilkunastu do kilkudziesięciu elementów, aż do najbardziej złożonych (rekordowe puzzle, jakie udało mi się ułożyć to 10 000 elementów). Ostatnio stwierdzono najwyraźniej, że zabawę można jeszcze bardziej skomplikować i tak powstały puzzle trójwymiarowe - jeszcze bardziej złożone ze względu na kilka (naście) płaszczyzn, które musimy ułożyć. Zalety, jakie płyną z zabawy taką układanką, są liczne i istotne. Po pierwsze sprawia satysfakcję, ale to akurat żadna rewelacja. Najistotniejsze jest to, że układanie złożonych obrazów z potężnej ilości rozrzuconych elementów wyrabia cierpliwość, systematyczność, porządek (zgbienie jednego klocka to tak, jak wyrzucenie całej układanki) a także pamięć i (w przypadku puzzli trójwymiarowych) orientację przestrzenną. Mało?

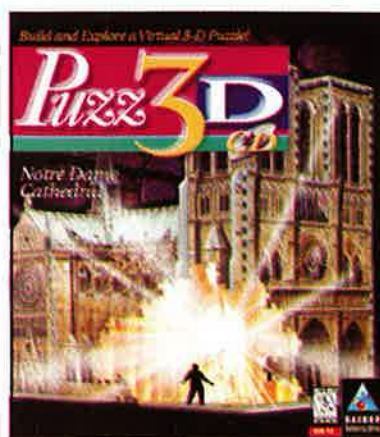
## LORD YABOL

**J**a osobiście (jak zresztą wynika z powyższego tekstu) od zamierzonych czasów jestem zagorzałym miłośnikiem puzzli, więc z radością powitałem program produkcji Hasbro Interactive - "Puzz3D CD". Nawet wtedy, kiedy jeszcze nie wiedziałem, jak będzie się prezentował. Szybko okazało się, że warto było zaryzykować w ciemno. Przede wszystkim jakość wykonania programu przerasta wszystko, co do tej pory widziałem w dziedzinie komputerowych puzzli. Dodać zresztą należy, że dokonania te nie były dotąd - delikatnie mówiąc - doskonałe. Tymczasem Puzz3D to dzieło doskonałe pod każdym względem. Zaczniemy od podobieństw do klasycznej układanki. Po pierwsze, klocki nachodzą na siebie i mogą być obrócone inaczej, niż powinno to mieć miejsce. Po drugie uwzględniono nawet stopień posortowania klocków: na najniższym poziomie trudności ułożone są grupami tak, że musimy tylko złożyć ze sobą te grupy i całość poskładać w komponenty trójwymiarowe, które z kolei montujemy na stole i powstaje gotowy model. Oczywiście każda układanka musi coś przedstawiać. Ta akurat przedstawia wyjątkowo wdzięczny obiekt, a mianowicie katedrę Notre Dame. Średniowieczne budowle doskonale nadają się na złożone układanki, gdyż ilość szczegółów i detali takiej budowli powoduje, że układanka jest trudniejsza, w związku z czym daje więcej satysfakcji. Ale tutaj właśnie pojawiają się różnice między normalną układanką, a prezentowanym programem. Otóż



podczas budowy (układania) katedry, kiedy złożymy jakiś szczególnie istotny element, pojawiają się historyczne komentarze na jego temat lub też na temat wydarzeń, dziejących się akurat w roku, w którym ten element powstał. Wiedza historyczna prezentowana jest na trzy sposoby: niekiedy, zwłaszcza w przypadku wydarzeń historycznych typu rocznice itp. można odsłuchać wypowiedzi dotyczącej tego faktu, niekiedy w naszym "pokoju" pojawia się narrator pod postacią biskupa, kierownika budowy czy prostego zakonnika (zależnie od sytuacji) i opowiada o jakimś wydarzeniu, a czasem jest to filmik (to dotyczy głównie elementów konstrukcyjnych) przedstawiający dany fragment budynku z głosowym komentarzem.

To jeszcze nie wszystko. Największe atrakcje czekają nas już po ułożeniu całej układanki. Możemy wtedy bowiem zwiedzić budynek katedry w trybie "first person perspective". W zależności od wybranego poziomu trudności (138 do 919 elementów) mamy dostęp do



określonej części katedry. Poziom "platinum" zapewnia zwiędzanie całości, łącznie z (jak to napisano w instrukcji) "najbardziej mrocznymi tajemnicami". Podczas "zwiędzania" katedry można też natrafiać na cztery minigry logiczne.

Teraz kilka słów o mechanice gry. Stół,

na którym rozrzucone są klocki, zajmuje kilka ekranów, więc możliwe jest wygodne rozłożenie poszczególnych elementów układanki. Elementy, o których wiemy, że razem będą tworzyć jedną całość, możemy składać do specjalnych "wirtualnych pudełek", ułatwiających orientację. Otóż trzymając naciśnięty przycisk myszy, zaznaczamy klocek lub grupę klocków do zebrania tak, jak zaznacza się w Windows grupę plików do skopiowania. W tym momencie utworzy się "minipudełko", w którym widać będzie pomniejszone obrazki klocków. "Pudełko" możemy dowolnie nazwać oraz przesunąć po ekranie, dzięki czemu można zbierać do niego klocki rozrzucone po całym stole. Jedynym minusikiem, aczkolwiek niewielkim, jest konieczność wysypania całego pudełka, nawet gdy chcemy wyjąć tylko jeden klocek. W każdej chwili mamy dostęp do obrazów katedry ze wszystkich stron, dzięki czemu wiemy, co w ogóle układamy. Dodatkowo w lewym, górnym rogu ekranu mamy niewielki prostokąt, w którym może być wyświetlany miniaturowy obraz katedry (w dowolnie wybranym ujęciu), a także (w zależności od tego, co wybierzemy) widok na stół.

Jeżeli chodzi o minusy, to właściwie trudno mi się jakiegokolwiek dopatrzeć. Puzzle albo się kocha, albo nienawidzi i zarówno pierwszych, jak i drugich nie przekona żadna argumentacja. Ja więc ze swojej strony wyłącznie informuję, że oprócz tego, że wreszcie mamy na komputerze puzzle z prawdziwego zdarzenia, to na dodatek dzięki nim możemy dowiedzieć się wiele o historii katedry Notre Dame, i to w przystępny sposób. Ogółem więc Puzz3D, to pomysł na piętkę, i moim zdaniem doskonały upominek dla każdego miłośnika układanek. Ja w każdym razie byłem nimi zauroczony.

Po lewej:  
Dwie wieże... Skąd ja to znam :) Program właśnie zaprasza do obejrzenia filmiku o „Czerwonym Portalu”.

### Plusy:

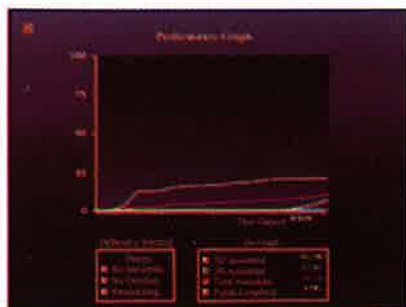
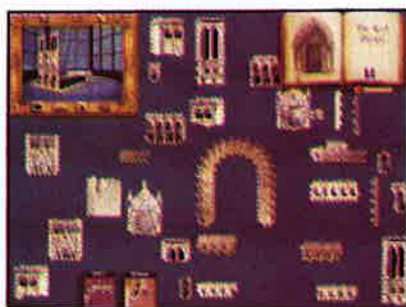
- pomysł
- wykonanie

### Minusy:

- "tylko" jeden obiekt do włożenia

Ocena:

**8**



<b>U-ACTION</b>	
Producent: Hasbro Interactive	
Wymagania: Pentium, 16MB RAM, CDx2, Win 95	
Dystrybutor: Hasbro Poland tel. (022) 8262417	
Internet: <a href="http://www.hasbro.com">http://www.hasbro.com</a>	
<b>INFO</b>	

# Gwiezdny Monopol

Monopoly Star Wars

"Monopoly" to gra wymyślona stosunkowo niedawno, bo w czasach Wielkiego Kryzysu, przez bezrobotnego Amerykanina. Od momentu swoich narodzin trwa triumfalny pochód tej gierki przez wszystkie rynki świata. Komputerowe wersje Monopoly pojawiają się równie często jak namolni pelenci w biurze bogatego sponsora. Zresztą nie dalej jak dwa-trzy numery temu recenzowaliśmy nawet taką gierkę, z wytwórni Hasbro. Ta sama firma powróciła raz jeszcze do tego tematu. I właściwie nie byłoby w tym nic godnego wzmiarki, gdyby nie dość niekonwencjonalny pomysł. Z ulic miasta przenosimy się w mroczne czeluście kosmosu, zamiast dolarów są kredytyki, a brzechwatych biznesmenów zastąpiły postacie z... I tu właśnie przechodzimy do sedna. Przeniesienie akcji w kosmos to w sumie "mały przyszc". Ważne jest, że to przestrzeń kosmiczna w bardzo odległej galaktyce, w której (jak w rosyjskiej bajce) "żyli, byli sobie" bohaterowie Star Wars! Tak jest, LucasArts udzielił swego błogostawieństwa na stworzenie starwarsowskiej wersji Monopoly. Woow!

## DRACO

**G**dybyście zapytali mnie "ale czym tak naprawdę różni się to Monopoly od 1001 jej klonów", to musiałbym zasadniczo odpowiedzieć, że... niczym. I nic dziwnego; reguły Monopoly są powszechnie znane i raz na zawsze ustalone, stąd nie ma co oczekiwać, że jakaś firma nagle wyskoczy z zupełnie nowymi pomysłami - bo to tak, jakby wypuścić program szachowy, gdzie jakiś racjonalizator dolożyłby nową figurę do zestawu. Naturalnie są tam pewne drobne modyfikacje, w rodzaju np. możliwości wprowadzenia limitu czasu na rozgrywkę czy



Na dole:  
Stefanka: Luke powrócił na Tatooine!



komputerowej, nie będzie miał praktycznie żadnych problemów z błyskawicznym opanowaniem zasad tej mutacji. Tym bardziej, że i wizualnie gra wygląda bardzo znajomo; tyle tylko, że plansza jest trójwymiarowa, zawieszona w kosmosie i przypomina raczej jakąś stację kosmiczną.



I tu przechodzimy do tego, co jest niewątpliwie jednym z atutów tej gierki. Realizacja! Nie dość, że mamy grafikę 3D i do wyboru mnóstwo postaci ze Star

Wars (razem z Lukiem, Vaderem, R2D2, szturmowcem itp.), to są one wszystkie bardzo pięknie zanimowane. Oglądanie ich poruszeń po planszy (oraz rozmaitych reakcji na wydarzenia) jest prawdziwą przyjemnością. Dwa, że wszelkie wydarzenia na planszy komentowane są głosem filmowego C3PO, pełniącym tu rolę bankiera. Trzy, że w tle przygrywa nam muzyka ze Star Wars. Cztery - co chyba najważniejsze - gra napakowana jest, niczym autobus w godzinie szczytu, sekwencjami z wszystkich części



trylogii Lucasa (i to w wersji Special Edition, jakby ktoś pytał). Stanięcie na jakiegokolwiek planszy wywołuje związany z nią filmik video (np. Hoth - sceny ataku Imperium, Luke kontra śnieżny potwór etc.). I nie jest to zawsze ten sam film; sekwencji było tyle, że przez dobre trzy godzinki grania (wygrałem!) zauważyłem ledwo kilka powtórzeń. Po piąte - na planszy ciągle coś się dzieje; mnóstwo renderowanych animacji, które ożywiają rozgrywkę; a to X-Wing się strzela z TIE-Fighterem, a to tamto, sio i owo... Nawet rzuty kostek są efektną animacją z udziałem statków kosmicznych, Imperatora itp.

Prawdę mówiąc, to po pewnym czasie zaczęło to być nawet nieco irytujące (szczególnie gdy gramy tylko z komputerowymi przeciwnikami). Tak duża ilość bajerków znacznie bowiem wydłuża czas trwania rozgrywki - im więcej animacji, tym dłużej czekamy na kolejny ruch, a ileż można TYLKO patrzeć? Na szczęście można też samemu ustalić poziom "ubarwienia" gry przez te wszystkie animki, rendery i speeche, więc - jakby ktoś chciał - to może sprowadzić tę grę praktycznie do poziomu planszowego Monopoly (ale czy warto?).

Sam "tylko" lubię Star Wars (fanatykiem nie jestem), więc potraktowałem Monopoly Star Wars raczej jako ciekawostkę, a nie wydarzenie. Ale jeśli ktoś dostaje odpału na sam dźwięk muzyki z tego filmu (hi, Mr Jedi & Ugly Joe!), to śmiało może do mej oceny dodać od 1 do 2 punktów. Inna sprawa, że trochę zaczyna mnie martwić tak intensywne eksploatowanie Star Wars w grach komputerowych... Ale co tam!



<b>Wymagania:</b> Pentium 100, 16MB RAM, CDx2, Win 95	<b>Producent:</b> Hasbro Interactive
<b>Internet:</b> <a href="http://www.hasbro.com">http://www.hasbro.com</a>	<b>Dystrybutor:</b> Hasbro Poland tel. (022) 8262417

Ocena:

7

# Feudalism Plus RTS

Seven Kingdoms



**T**endencja wzhogacania RTSów o elementy „rasowych” gier strategicznych święci ostatnio prawdziwe triumfy. Nie wiem co jest tego przyczyną - czy wyeksploatowanie już wszystkich możliwych pomysłów, jakie można wprowadzić w klasyczny RTS, czy też bardziej chodzi tu o przekonanie zwolenników rozbudowanych gier strategicznych, że warto kupować RTSy? A może to twórcy strategii mają już dość rozgrywanych w turach gier? W każdym razie sypnęło ostatnio grami, o których trudno właściwie powiedzieć, czy są to jeszcze RTSy, czy też już gry strategiczne, w których akcja toczy się w czasie rzeczywistym (bo jak już napisałem, przy okazji recenzji Gettysburga, dla mnie RTS i gra strategiczna w czasie rzeczywistym to są dwa odrębne, choć na pozór podobne, rodzaje gier). Po Close Combat, Myth i wspomnianym już Gettysburgu znów pojawiła się kolejna gra, w której rozgrywka „realtime” nie przeszkadza w wytyżaniu szarych komórek. Mowa tu o grze Seven Kingdoms.

MAC ABRA

Po prawej u góry: Pada sobie śniełek, pada sobie równo, raz spadnie na kwiatek, a raz na... statek.

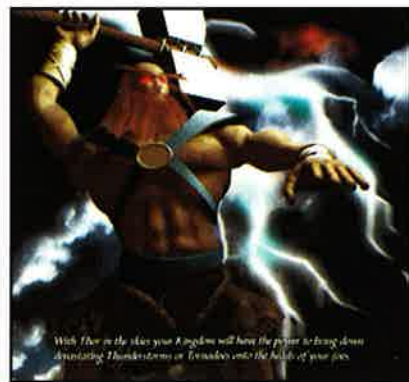
Moje pierwsze wrażenia z tej gry to uczucie ogólnego „deja vu”. Tzn. „ja to już widziałem, gdzieś to już było”. Zaczniemy od grafiki. Jest w miarę staranna, w rzucie izometrycznym, w 800x600, ale bez żadnych rewelacji; właściwie nie odstaje od historycznego już Warcrafta 2 ani na plus, ani na minus. Nie mogę jej zarzucić nic, co by mnie zirytowało; po prostu ten sam uczciwy, profesjonalny poziom, lecz i bez nadmiernych wzlotów. Lepiej jest z muzyką. Każda z nacji (o czym za chwilę) posiada własny temat muzyczny i to całkiem dobrej klasy.

Ponadto kliknięcie na jakikolwiek oddział wywołuje reakcję - i to w języku danego narodu (np. po japońsku). Natomiast nie mogłem się oprzeć wrażeniu,



że niektóre mechanizmy ekonomiczne (i przyjęte rozwiązania) w SK są mocno mi skądś znane. Zacząłem cierpliwie przedzierać się przez archiwalne numery CDA i znalazłem: gra nazywa się Capitalism Plus. Wprawdzie realia są w nich zupełnie odmiennie, ale podobieństwa niektórych rozwiązań tak wielkie, że można zarzucić autorom SK „autoinspirację” (obie te gry wyszły praktycznie spod tej samej ręki). Lecz zanim przejdę do szczegółów, to czytelnikom CDA należy się przecież parę słów wprowadzenia.

Seven Kingdoms to gra, w której możemy wcielić się w przedstawicieli jednej z siedmiu nacji (Chińczycy, Japończycy, Wikingowie, Normanowie, Majowie, Persowie, Grecy). Wybór nacji nie jest bez znaczenia - każda z nich ma swoje mocne i słabsze strony. Akcja toczy się w świecie fantasy; istnieją tam też pewne nieludzkie rasy, które zasadniczo nie mieszają się w rozgrywki pomiędzy ludźmi, ale kontakt z

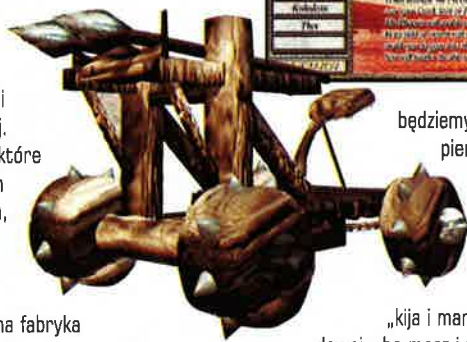


nimi (czytaj: zwycięska wyprawa wojenna na ich siedziby) owocuje pozytywnymi znaleziskami. Są też bogowie... Tym niemniej SK to jednak przede wszystkim mocno stojąca na ziemi gra ekonomiczna z elementami strategii. Wątki militarne są tu zredukowane do rozsądnego minimum. Właściwie to jestem nawet nieco rozczarowany - walki praktycznie w niczym nie odbiegają od tego, z czym spotkaliście się w Warcraft 2. Taktykę można streścić w słowach: „kupą mości panowie”, a jak jeszcze mamy parę machin w odwodzie (katapulty, balisty, spitfire'y - nie, to NIE jest ten słynny myśliwiec, czy armaty - wszystko na kilku różnych poziomach zaawansowania), to już mało kto nam podskoczy. Szczególnie jeśli mamy już mocno podtrenowanych żołnierzy, pod sensownym dowództwem. Można też walczyć na morzach. Jak na strategię - to nie za wiele... choć trzeba przyznać, że komputerowi przeciwnicy walczą (i rozwijają się) „z głową”, nawet na najniższym poziomie trudności.



Od ekonomii tu nie uciekniemy. To przecież kręgosłup tej gry. Budujemy od podstaw nasze królestwo i to bynajmniej nie na „hurra”. Aby nasze wyjściowe miasto rozwijało się harmonijnie i szybko, musimy od razu długofalowo planować jego rozwój; żadnego stawiania „na palę” budowli, bo w najlepszym razie za parę lat (w grze) będziemy musieli je wyburzać i stawiać gdzie indziej. Ważne są kopalnie, które stawiamy na złożach wybranego surowca, fabryki, które przetwarzają wydobyte kopaliny (istotne jest, by dana fabryka była „ustawiona” na te minerały, które wydobywa kopalnia), a i plac targowy, gdzie sprzedajemy wytworzone dobra tak naszym poddanym, jak i kupcom z innych państw (tamże importujemy dobra), to podstawa owocnego rozwoju. I to jeszcze nie koniec, a raczej początek kłopotów: te wszystkie struktury muszą być ze sobą powiązane (co nie oznacza, że np. kopalnia musi wręcz sąsiadować z fabryką). Pamiętajcie planowanie struktury przedsiębiorstwa w Capitalism Plus? Tu jest to niemal identyczne... Budynki trzeba stawiać tak, by widoczne wówczas specjalne linie łączyły nową strukturę z możliwie dużą ilością już istniejących budowli.

Miasto (a potem miasta) to nasz rezerwuariat siły roboczej. Stamtąd rekrutujemy poddanych, których możemy przekształcać na żołnierzy (w fortach), tudzież trenować ich w rozmaitych „cywilnych” specjalnościach (od górnika, poprzez naukowców do... szpiegów). Ostrzegam jednak, że nasi poddani są bardzo nerwowi i wyposażeni w parametr „lojalność”. Gdy np. zabraknie im jedzonka albo im więcej będziemy ich rekrutować (tudzież obkładać podatkami), tym mniej będą nas kochać. Zaś w ekstremalnym przypadku może dojść do autentycznego buntu i wojny domowej, w której



będziemy zmuszeni wyciąć w pień sporą część niepokornych mieszkańców swojego miasta. Dlatego wskazane jest stosowanie zasady „kija i marchewki” (tzn. bierz ale i dawaj - bo masz i takie możliwości).

Naturalnie należy dbać też o lojalność żołnierzy, gdyż dezercja lub niespodziewana i grupowa „zmiana barw klubowych” jest w tym świecie chlebem powszednim (co za czasy... żadnych autorytetów!). Warto też pomyśleć o wieży, w której naukowcy konstruują nowe rodzaje broni, fabryce produkującej ową broń czy karczmię, gdzie można wynajmować najemników albo i o porcie. Rzecz jasna wszystko to słońce kosztuje. Mile jest to, że nie jesteśmy ograniczeni do już istniejących miast. Zawsze możliwe jest założenie nowego, w wybranym przez gracza miejscu.

Wskazane jest także, by od razu patrzeć nieco dalej, niż sięgają granice naszego państwa. Po pierwsze są na mapie inne konkurencyjne



królestwa, z którymi na początek warto zawrzeć pakt o wymianie handlowej czy nawet pakt o nieagresji. Można ryzykować zawieranie sojuszy militarnych, domagać się placenia danin od potencjalnych wasali, wprowadzać embargo na handel z innym państwem, żądać pomocy militarnej lub ekonomicznej od sojuszników itp. Mówiąc krótko, możemy bawić się w dyplomację na całego. Nawet w tę nie do końca legalną: wysyłamy szpiega, który może być też skrytobójcą i sabotażystą. Naturalnie istnieje i kontrwywiad. Są tam także neutralne miasta, na które możemy ruszyć ze swoimi wojskami lub też zasymilować je po dobroci (pełny fort w pobliżu, by „zmiękczyć” niepokornych, parę darowizn a potem plac targowy... itp.). Na początek nie polecam rozwiązać siłowych, gdyż zwykle neutralni mieszczanie są bierni i niepokorni, a my słabi, zaś wycięcie 3/4 mieszkańców w pień plus konieczność stacjonowania w pobliżu wojsk, które tłumią buntury reszty mieszczan, bynajmniej nie wpływa korzystnie na tempo naszego rozwoju. Ale jak już poczujemy się pewnie...

No i tak dalej. Z rzeczy godnych wzmianki należy chyba jeszcze wspomnieć o wpływie otoczenia na nasze poczynania. A to pada deszcz, a to



Po prawej: Nowoczesna dywizja ciężkich pancernych katapult i dobrze wytrenowani żołnierze...

#### Plusy:

- złożoność (dla niektórych może to być wada)
- dobra oprawa muzyczna
- dyplomacja, szpiegry, dużo sensownej ekonomii
- narzędzia AI
- wybór nacji wraz z konsekwencjami wyboru

#### Minusy:

- zasadniczo nic nowego; taki średniowieczny Capitalism Plus + Cywilizacja + Warcraft
- złożoność gry, znacznie przewyższająca „normę” RTSów (dla niektórych jest to zaleta).
- coś mało porządnej strategii (militarnej) w tej strategii...

Ocena:



<b>U-ACTION</b>		<b>Producent:</b> Enlight Software/Interactive Magic
<b>Wymagania:</b> Pentium 90, 16MB RAM, CDx4, Win 95		<b>Dystrybutor:</b> Marssoft tel. (022) 6639390
<b>Internet:</b> <a href="http://www.imagicgames.co.uk">http://www.imagicgames.co.uk</a>		

# A gdybym był młotkowym?

Mageslayer

Raven Software uraczyło nas ostatnio potężną dawką magii i przemocy. To pierwsze poczuliśmy, wędrując poprzez mroczne katakumby w Hexenie 2, gdzie mogliśmy postać celną „wiązańkę”, inaczej mówiąc przekleństwo, bez obawy, że ktoś zarzuci nam brak dobrego wychowania. Przemoc była, i owszem, ale nie to w porównaniu do Take No Prisoners, gdzie uczciwie zajęliśmy się wyniszczeniem rozuczwalanych gangów, które opanowały miasto spokojnych, pracujących ludzi. Jeżeli ktoś nie pamięta albo nie miał jeszcze okazji zetknąć się z wyżej wymienionym produktem, to informuję, że usprawiedliwione zabójstwa w TNP charakteryzowały się nie mniejszą finezją, niż w przestawnym Postalu. Być może nie usłyszeliśmy tylu wyraźnych i sugestywnych jęków dobijanych offer, niestety w TNT przeciwników dosłownie roznosi (na kawałki), co zapewne miłe nie jest, ale wygląda super. Mając w pamięci wspomniane przeboje, czym prędzej zasładam do świeżutkiej, dopiero co wybitej w kuźni Raven glary dumnie zatytułowanej Mageslayer.

CZARNY IWAN

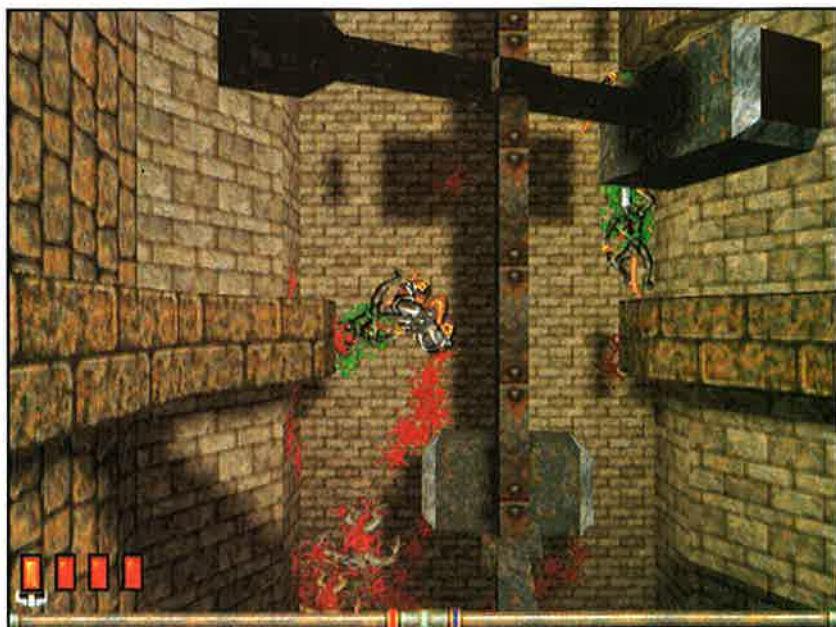
**M**ageslayer wykorzystuje engine z TNP. Zapewne wielu osobom przyzwyczajonym do klasycznego FPP (czyli oglądania świata przez oczka bohatera: tak jak w Quake, Hexenie itd.), widok małej postaci przemykającej gdzieś w dole nie przypadnie do gustu. Osobiście również nie czułem się przekonany, dopóki sam nie zasiadłem do gry. Okazuje się jednak, że taka zabawa ma również

swoje zalety. Kiedy nasz hero stoi na wąskiej, kamiennej iglicy, a w przepastnych otchłaniach wokół kipi lava, na pewno docenicie specyficzny sposób obserwacji. A jeżeli przyjdzie Wam stoczyć pojedynek z kilkunastoma przeciwnikami, sypać wokół czarami, uderzeniami ognia i całkiem



fizycznych narzędzi mordu, kolorowe obrazki na pewno przyprawią niejedną osobę o przyspieszone bicie serca. Cóż bowiem może się

Po prawej: Takie młoteczki bardzo często spadają bohaterowi na głowę.



równać bitwie, w której przeciwnicy nie padają sztywno na glebę, ale rozlatują się w eksplozji ociekających fragmentów lub rozkwisają w mięsny placek? Może niewiele mówi Wam ten opis, ale jeżeli widzieliście Mytha i efekt jaki robi na szeregach umarłaków porządny „koktajl Mołotowa”, to wiecie co mam na myśli.

Zanim jednak zaangażujecie uczucia walcząc o lepszą sprawę, wypadaloby sobie dopowiedzieć, po co właściwie biegamy i

mordujemy jakiś gostków, a przede wszystkim gdzie dokonujemy tego rękodziela. Mageslayer jest grą o charakterze fantasy, czyli, że teoretycznie pełno w niej nagich, umięśnionych torsów, byczych karków, obdarzonych nieziemską mocą (a nieraz i rozumem), mieczy, a przede wszystkim słodkich piękności otulonych tygrysimi skórkami. Z tego wszystkiego zostały się tylko miecze, którymi spotykani w katakumbach natręci plązują nas po głowie. Mageslayer jest bowiem grą mroczną, pozbawioną tych krotocwilnych motywów, które czynią z twardego fantasy „Harlekiny”. Żarty na bok. Uruchamiając grę przenosicie się do kamiennych krain leżących w bliskim sąsiedztwie piekła. Wybierając jednego z czterech śmiałków, musimy pokonać odwieczne,

obleczone w straszna postać zło. Nie można go zabić, można jednak zneutralizować poprzez zrekonstruowanie starożytnego artefaktu, którego fragmenty odnajdziemy w każdej z pięciu krain (25 leveli w pięciu światach). Jak łatwo się domyślić, na przeszkodzie śmiałka staną nieprzejazdnie nastawieni mieszkańcy tychże krain, którzy zyciwiwi turystyce raczej nie są, a to z tej przyczyny, że większość z nich umarła dawno temu. Na początku spotkacie tylko ożywione, małopodobne, krwiożercze bestie, później jednak przyjdzie zderzyć się z







okutymi w stal wojownikami czy niezwykle niebezpiecznymi magami różnych klas.

Oczywiście o takich drobnościach jak atakujące po wielokroć, bardzo szybkie skorpiony, czy strzykające wiązką zabijającą magii „żaby” nie ma co już opowiadać. Dodam tylko, że czym dalej dotrzecie, tym trudniej będzie przeżyć (chyba, że wybraliście pierwszy z trzech poziomów trudności). Przeciwnicy posługują się wówczas nie tylko niemal konwencjonalnymi uderzeniami magii, ale również specjalnymi sztuczkami, które sprawiają naprawdę wiele kłopotu. Może to być czar, dzięki któremu zabici powstaną ponownie do walki, innym razem umiejętność latania (i sypania na głowę bohatera ton czarów lub całkiem zwyczajnego żelastwa) czy temu podobne pomysły, które odbierają w błyskawicznym tempie chęć do życia.



Gdy już pokonacie wrogie armie, trzeba jeszcze wykończyć megamaga każdego ze światów. Nie dość, że jest to olbrzymie, opancerzone niczym czołg stworzenie, to na dodatek zna masę niebezpiecznych czarów. Szefa wspomagają zazwyczaj osobnicy, których zaliczyłbym do przybocznej gwardii, jak również inne niespodzianki, które ujrzycie na własne oczęta. Chwilowo zajmijmy się jednak osobą,



na którą przygotowano ten cały arsenał.

Możecie grać

jako Earthlord (krasnodud), Arch-Demon, Warlock i Inquisitor (który jest kobietą, z czego jest trochę radości, ponieważ mamy temat do docinania redakcyjnemu Inquisitorowi, że taki zniewieściał). Zawodników charakteryzują trzy parametry (zdrowie, siła magiczna, szybkość), które oczywiście są odmienne u każdej z postaci. Bohaterowie dysponują również zróżnicowaną bronią i czarami. Np. krasnodud kruszy każdą czaszkę olbrzymim młotem, jeżeli ma dużo many (i nie chodzi bynajmniej o „te” zielone many) rzuca niezwykle skutecznym, czarodziejskim młotem. Arch-Demon posyła na wrogów dwie czerwone kule ognia itd. Czary oraz broń stają się z czasem coraz groźniejsze (postać nabiera doświadczenia i umiejętności), jednak najważniejsze, że dysponujemy specjalnymi czarami i przedmiotami, które znajdujemy w ukrytych tu i ówdzie skrzyniach. Niektóre czary są całkiem nieczarodziejskie, np. kilka lasek dynamitu,

inne umożliwiają

prawdziwe cuda, np. czar niewidzialności czy czar szybkości. W każdym bądź razie wachlarz dostępnej magii jest naprawdę bogaty, a dodając do tego całkiem spore, czysto fizyczne możliwości naszych bohaterów, robi się zupełnie miłutko.

Oczywiście zabawie towarzyszy cała masa mrozących krew w żyłach dźwięków, jak również kilka naprawdę ciężkich muzyczek, które tylko podkreślają świetny klimat gierki. Dla zwolenników trybu multiplayer również przygotowano całkiem sporą ofertę, dzięki czemu bardzo szybko zaznacie przyjemności z grania wraz z kumplami (IPX, TCP/IP, modem, kabelek). Najgorszą, a może najlepszą, wiadomością, zostawiłem sobie na koniec. Ogólnie gra wygląda naprawdę czadowo, ale tylko wówczas, gdy dysponujecie akceleratorem



Po prawej: Dookoła pentagramu umieszczono dostępne czary i przedmioty, np. sakwa "zawiera" niewidzialność.

grafiki. Gdy uruchomiłem Mageslayera bez dopalacza, wrażenie horroru może było większe, tyle, że z innego powodu. Mówiąc krótko, bez akceleratora to tylko połowa radości (kto lubi kwadratowe rozbrzydzi krwi?), a więc czas ograniczyć wydatki na colę oraz inne używki i kupić takie urządzenie.

Mageslayer może nie jest grą szczególnie zmuszającą do myślenia, ale nie o to przecież tutaj chodzi. Lokacje są świetne graficznie i pomyslowe jeśli chodzi o komplikację, grywalność w dechę, muzyczka w sam raz. Dla każdego, kto lubi pociachać trochę tych ZŁYCH, Mageslayer będzie wspaniałą przygodą. Przynajmniej tak mi się wydaje...

#### Plusy:

- ładna grafika
- ciekawe lokacje
- miłe dźwięki
- kilku bohaterów do wyboru

#### Minusy:

- niemożność zmiany perspektywy widzenia sceny

#### Ocena:

7

<b>W-ACTION</b>	
<b>Wymagania:</b> P90, 16MB RAM, CDx2, Win 95, DirectX (3Dfx)	<b>Producent:</b> Raven/GI Interactive
<b>Internet:</b> <a href="http://www.giinteractive.com">http://www.giinteractive.com</a>	<b>Dystrybutor:</b> LEM (022) 6428165
<b>INFO</b>	

# Krzyk na trasie

## Screamer Rally

Pojawienie się drugiej części Screamera miało zbawienny wpływ na morale wszystkich posiadaczy peceta z żyłką rajdowca. Miłośnikom tego typu rozrywki pozostawało wcześniej tylko zazdrosne rzucanie okiem na posiadaczy konsol z ich Sega Rally, ale przy odpalonym Krzykaczu tamci mogli się już tylko ślinić. W końcu ile można było jeździć na dwóch samochodach po trzech torach? A twórcy Krzykacza, Milestone, oferowali przynajmniej dwa razy tyle przyjemności, przy takiej samej, jak nie lepszej, oprawie. Nie tak dawno pojawiła się ulepszona wersja Sega Rally, a zaraz potem Screamer Rally, można więc porównać wpływ czasu na dawnych idoli.

MCDRIVE

**O**pis ostatniej konwersji z Saturna zmieszczony został w poprzednim numerze. Zmiany były zresztą na tyle niewielkie, iż z czystym sumieniem można mówić o tym samym produkcie w zmienionym, a i to bardzo nieznacznie, opakowaniu. Odmienne podeszli na szczęście do swego tytułu rdzenni pecciarze. Jedyne co pozostało, to główne założenia. Ponownie do wyboru są cztery wozy plus jeden ukryty. By uży-+skać dostęp do torów innych niż początkowe trzy, trzeba przejść na pierwszym miejscu przez kolejne etapy mistrzostw. Dla najlepszych dostępnych jest w sumie siedem tras i wspomniane już cztery bonusowe kółka (a właściwie pięć - z zapasowym lub nawet sześć, jeśli liczyć kierownicę). Cała reszta została zmieniona. Trasy zaprojektowano od zera, nie ma mowy o wykorzystaniu starych- nawet w małych kawałeczkach. Są bardziej pokręcone i znacznie mniej płaskie. Przy czym nie chodzi li tylko o kształt terenu, przez który biegają, ale i o samą nawierzchnię. Można się o tym przekonać nawet w czasie najprostszego rajdu w Chinach, gdzie dzięki bardzo „równno” położonej kostce perspektywa utraty pierwszego miejsca tuż przed metą jest zastraszająco realna. Najgorsza pod tym względem jest jednak Walia, a zwłaszcza droga na skróty (jak najbardziej



legalna zresztą), ale na szczęście większość hopków można ominąć, problemem pozostaje więc tylko odkrycie bezpiecznego przejazdu. Poza utrudnieniami w profilach dróg czeka jeszcze zmienna nawierzchnia. Nie ma mowy o, jak to miało miejsce w Dwójce, położonym wszędzie asfalcie. Na każdej czekają przynajmniej dwa różne typy nawierzchni, można więc być pewnym, że po szybkim odcinku po kostce przyjdzie się przetoczyć przez polne drogi przystosowane do znacząco niższych prędkości rozwijanych zazwyczaj przez bolidy rolników (takie z potężnymi tylnymi kołami). Dużo ważniejszy jest



obecnie wybór własnej bryki i odpowiednie jej przygotowanie- na śmiałków czekają po dwie z napędem na cztery koła oraz na przednią oś (brakuje czegoś z napędem na tylną, ale tak prawdę mówiąc, to kto takie cudo na rajdzie ostatnimi czasy widział?). Te drugie są oczywiście szybsze, ale zachowują się gorzej na słabszych nawierzchniach, co można częściowo zniwelować przez odpowiedni dobór opon, ciśnienia w nich czy twardości zawieszenia, ale dużo lepsze efekty daje maksymalne wykorzystanie zalet wybrańca na sprzyjającej nawierzchni - zyskana przewaga w większości wypadków wystarczy do utrzymania pozycji nawet na trudniejszej części trasy.

Mistrzostwa nie są jednak jedyną formą rozrywki oferowaną przez Screamera - chociaż bez nich pozostałe dwa rodzaje zabawy w pojedynkę mogą dużo stracić, zwłaszcza jeśli chodzi o miejsca dostępne do zabawy. W przerwach między „poważnymi” rozgrywkami można się zmierzyć sam na sam z rekordami na poszczególnych trasach (niestety tylko na tych



udostępionych po wygranych mistrzostwach) lub zrelaksować podczas zupełnie niewiążącego wyścigu na dowolnej z nich (jak poprzednio jednak nie wszystkie są od razu dostępne). Przy braku przeciwników nieocenione usługi w jeździe na czas oddaje widmo bolidu z najlepszego przejazdu- mobilizuje nawet bardziej od stopera z uciekającymi sekundami (jednak wtedy nici z





relaksu). Wszystko to powinno być tak naprawdę dopiero rozgrzewką przed prawdziwą walką - z przeciwnikiem z krwi i kości. Podobnie jak Dwójka, tak i Rally oferuje grę na dzielonym ekranie, przez kabel szeregowy oraz sieć lokalną - a dzięki temu pierwszemu odpada konieczność każdorazowego przenoszenia sprzętu, jeżeli kumpel mieszka za daleko, by poprowadzić kabel na stałe. Plusy należą się autorom także za umożliwienie zabawy na dowolnym z torów, a nie tylko spośród już odblokowanych, jak to ma miejsce przy jeździe w pojedynkę.

Teraz coś dla nie znających poprzednich części, czyli parę uwag na temat prowadzenia się samochodów. Nadal podstawą jest jazda bokiem, co przy dobrze oddanej prędkości jest bardzo przyjemnym uczuciem - po nabraniu pewnej wprawy rzecz jasna. Ulepszeniu uległ natomiast system uszkodzeń. Wprawdzie nadal nie widać ich przy oglądzinach z zewnątrz, ale nawet po pierwszej stłuczce zmiany stają się łatwo odczuwalne: spada maksymalna prędkość, przyspieszenie przypomina bardziej malucha niż rajdowy bolid, a na dodatek na zakrętach zaczyna nadmiernie rzucać i zamiast wyrwać do przodu kręcimy się w kółko. Przy czystszej jeździe ma się jednakże większe szanse wygrania mistrzostw - komputerowi przeciwnicy sami zbyt płynnie nie jeżdżą, a samochodziki też się im psują... Wielkim problemem jest jednak czysta jazda własnym, więc początkującym szczerze polecam niezniszczalność. Podobnie ma się sprawa z automatyczną skrzynią biegów - bardzo polecana dla początkujących, ale po odpowiednim treningu lepsze wyniki uzyskuje się przy ręcznej. A skoro już jesteśmy przy dobrych radach, to pozwolę sobie na jeszcze jedną drobną uwagę: bez joysticka jest baardzo ciężko, a w zmaganiach we dwójkę z kimś, kto go posiada, nie ma się po prostu szans.

I znowu dla wszystkich. Gra jest napisana pod czystego DOS-a, co znajduje odzwierciedlenie w bardzo rozsądnych wymaganiach. Obsługuje na dodatek parę popularnych akceleratorów, a przy ich pomocy można się na cylindrach powyżywać przy podwyższonej rozdzielczości i szesnastu bitach koloru na piksel. Prezentuje się to bardzo przyjemnie, mimo pojawiających



Po prawej:  
Jazda przez las to czysta przyjemność



się czasami jednopikselowych przerw między niektórymi face'ami (trójkątami, z których złożony jest obraz). Jest jeszcze przyjemniej podczas jazdy we mgle czy w nocy - z zapalonymi przednimi reflektorami, które jednak nie wiedzieć czemu znikają przy widoku ze zderzaka. Skoro już jesteśmy przy widokach: prócz zderzaka na kamerę jest jeszcze miejsce na masce oraz za samochodem. Wszystkie bolidy prezentują się bardzo dobrze - aż miło włączyć powtórkę i popatrzeć na pracę zawieszania i kół skrętnych - a i bonusowy nie ma na szczęście wielkości jakiegoś monster trucka. Zaś muzyka, cóż, zdaje sobie sprawę, że nie każdemu musi odpowiadać - styl podobny do poprzedniej części i do opraw dźwiękowych

innych tego typu gier z czterema kółkami w roli głównej. Motyw można jednak zmienić w podręcznym menu w dowolnym momencie, a także wyłączyć całkowicie, jeśli już zupełnie nie odpowiada gustom. Nie będzie to jednak odruch charakterystyczny dla większości graczy.

Pora na małe podsumowanie. Nie będę się odwoływał do Segi, bo od niej lepsza była nawet Dwójka. Lepsze będzie chyba porównanie z International Rally Championship - subiektywnie rzecz ujmując, wolę Screamer'a, mimo mniejszych możliwości w ustawieniu konfiguracji bolidu. Walka jest w nim bardziej bezpośrednia, wiadomo czemu coś się psuje. Wymagania w sumie podobne, nie trzeba się więc w wyborze kierowców posiadanym sprzętem - bardziej liczy się będą własne preferencje. Wolisz prawdziwą walkę na torze - Screamer Rally. Twym ideałem są godziny spędzone w garażu - IRC. Chociaż pewnie Inquisitor by się kłócił, ale na szczęście tego tekstu (jeszcze) nie czytał...

<b>ACTION</b>	<b>Producent:</b> Milestone / Virgin Interactive
<b>Wymagania:</b> Pentium 100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	<b>Dystrybutor:</b> IPS tel. (022) 6422766
<b>Internet:</b> <a href="http://www.vie.co.uk">http://www.vie.co.uk</a>	

**INFO**

#### Plusy:

- dynamika gry
- grafika
- urozniczone tory
- nie tylko 3Dix

#### Minusy:

- niedokładność grafiki, na szczęście tylko czasami
- nie chodzi z Cirixem
- nie za wiele zmian w stosunku do S2

Ocena:

**8**



# Sega Rally Championship...

Sega Rally Championship - International Rally



...i jeden rok poślizgu. I już tutaj, na samym wstępie małe wyjaśnienie - nie chodzi wcale o to, że pominieliśmy tę grę i teraz, wychodząc z założenia „lepiej późno niż wcale” nadrabiamy - jak bowiem pamiętają zapewne nasi najwierniejsi czytelnicy, jej recenzja ukazała się już w 9 numerze CDA. Tym niemniej... a zresztą nie uprzedzamy faktów i przyjrzyjmy się jej nowej wersji...

GEM.INI

**N**owej? Czy aby na pewno? SEGA PC już po raz kolejny (po Daytona USA Deluxe) uraczyła nas MMX-owym sequelem swej wcześniejszej „samochodówki”. Tym razem „pod dluto” poszła Sega Rally Championship (obecnie dostępna z dopiskiem International Rally). I tu kubek zimnej wody wprost na rozemocjonowane głowy fanów



cartingu - o ile bowiem w D USA D oprócz prostego dostosowania oprawy graficznej gry do możliwości tego typu procesorów, twórcy poszli o krok dalej i zaferowali mnóstwo rzeczy nowych, o tyle tu... No cóż, nie ma co owijać w bawełnę - tu nie zmieniło się nic! (czy też niemal nic - o tym jednak za moment) Co więcej jedyny potencjalny atut gry - grafika - także nie wydaje się rewelacyjna. Owszem, ogólnie jest bardzo ładnie (fantastyczne tła), ale nadal zdarzają się „przekłamy” (przykładowo: kibice „przenikający” przez barierki ochronne) czy „gubienie fejsów” - zwłaszcza podczas poślizgów...

Rzeczami nowymi są w przypadku IR jedynie: możliwość „podpięcia” kierownicy, używanie dwu gamepadów Microsoft SideWinder i... to wszystko! Twórcy bowiem wyraźnie preferowali



wdanie się w mało istotne szczegóły, niż „uleczenie” największej z bolączek „wersji tradycyjnej”! Czyli nadal do dyspozycji mamy tylko dwa samochody - Lancia Delta HF Integrale i Toyota Celica GT Four; i (ilość wręcz żenująca!) trzy zróżnicowane pod względem skomplikowania trasy. Te „osiągi” w porównaniu z innym, „tylko” MMX-owym sequelem rodem również z SEGA PC - Daytoną USA Deluxe (8 rewelacyjnych wózków i 6 niesamowitych, w niezwykle sposób „uszczerbowionych” torów) wydają się wręcz niewidzialne...

Ocena ogólna składać się jednak będzie z dwu elementów - po pierwsze: przekonany jestem, że sequel Sega Rally Championship można było zrobić znacznie lepiej... Dlatego też, niejako za



całokształt otrzymuje on 3 (czyżby najniższa nota w całej historii pisma?...!) - pamiętać przy tym należy, że obiektom krytyki były zmiany (a są one niezbędne - przecież upłynął już rok - zarówno dla ludzi jak i gier kawał czasu). Z drugiej jednak strony sama gra nadal jest całkiem niezła (7) i jakkolwiek w porównaniu ze świetną pod każdym niemal względem Daytoną wypada raczej blado, to... sądzę, że warto się z nią zapoznać. I to właściwie tyle. Tylko, że trzeba by wziąć poprawkę również na to, iż jest to produkt „zeszłoroczny” i - po prostu - nie spodziewać się po nim zbyt wiele...



**Plusy:**

- świetna grafika
- bogate tła
- duża dynamika rozgrywki

**Minusy:**

- brak istotnych zmian w stosunku do pierwowzoru

Ocena:

**5**

<b>Producent:</b> SEGA PC	<b>Wymagania:</b> Pentium MMX, 16MB RAM, CDx2, Windows 95
<b>Dystrybutor:</b> Marksoft, tel. (022) 6639390	<b>Internet:</b> <a href="http://www.sega-europa.com">http://www.sega-europa.com</a>



# Większy speed

Need For Speed 2 Special Edition

**Need for Speed II nie był moim zdaniem produktem zbyt udanym. Autorzy popełnili wiele drobnych błędów, które obniżyły jakość produktu. Trasy w niektórych miejscach były kiepskie, zarówno ze względu na konstrukcję jak i grafikę. Brakowało realizmu charakterystycznego dla pierwszej części.**

ANAKHA

**W**edług mnie jednym z największych błędów autorów gry było wycięcie z gry policji i zrobienie zamkniętych tras. To, co w pierwszej części było takie



piękne - szalona jazda jednym z najdroższych wozów świata, przemykanie autostradą pomiędzy szarakami grzebiącymi się smutno w ich małych samochodzikach, ucieczka przed namolną (a jakże!) policją - wszystko to znikło jak sen jaki złoty. W jedynce każdy mógł wyobrazić sobie jakąś fabulę i poczuć się tygrysem szos, demonem szybkości, Niki Laudą albo inną Nigelą Manselą (che che). Jaki natomiast jest cel w robieniu ilus tam kótek na znanej do bólu (po kilku powtórzeniach) trasie? Po co dodawać ruch uliczny, skoro podczas wyścigu każdy samochód mija się przynajmniej parę razy, niczym pijanego króliczka? I co najmieszniejsze, nawet na Pentium 150 gra paskudnie „drapała”, co nie miało większego uzasadnienia w jakości grafiki.

Powyżej:  
Nowe pojazdy i lepsza grafika - czy to wystarczy by wyjąć kasę z portfela?

### Plusy:

- nowe pojazdy
- grafika!!!
- poprawiony realistyczny jazdy

### Minusy:

- praktycznie jest to pobrany NFS 2, ale sprzed to

Ocena:

8

No dobra, ponarzekalem sobie na Need For Speed 2, czas na Need For Speed 2



Special Edition. Czym różni się od siebie? Ano, przede wszystkim dostajemy prototypowe samochody - Ferrari 355 F1, FORDA Mustanga Mach III oraz Nazca C2. Do każdego z nich dostajemy oczywiście pięknie wyreżyserowany filmik oraz statystyki. Ciekawostka - twórcy gry przypomnieli sobie w końcu, że istnieje taki kolor, jak czarny (przypomina się słynne powiedzenie starego FORDA - „Każdy Amerykanin może sobie wybrać FORDA model T w dowolnym kolorze, pod warunkiem, że będzie to kolor czarny”). Mamy też jedną dodatkową trasę w postaci wyścigu w tropikach (Last Resort) - przemycamy się dżunglą, we wnętrzu wulkanu (serio!) oraz w cieniu piramid.

Z innych zmian - została poprawiona sama symulacja jazdy, lepiej oddano zachowania samochodu w różnych przypadkach, jak zderzenia i hamowanie - wszystko jest o wiele bliższe rzeczywistości (choć nie mnie o tym sądzić, bo nigdy nie „dachowałem”). Przeciwnicy jeżdżą też bardziej z głową, a niektórzy są po prostu wredni. Ze względu na 3Dfx (bo głównie dla niego opracowano tę grę) został zlikwidowany widok z wnętrza kabiny.

A teraz główna zaleta tej gry (oczywiście tylko „na 3Dfx”). Grafika. Deklasuje konkurencję i wgniata w ziemię. Wszystkie trasy wyglądają po prostu rewelacyjnie. Niebo, które do tej pory wyglądało żałośnie (zwłaszcza na trasie Outback) jest teraz piękne i ładnie wkomponowane w resztę. Światła odbijające się w szybach samochodów, zamglona trasa w



dżungli, przejazd przez wulkan, śnieg, deszcz oraz owady rozchlapujące się na szybie, wszystko to niezwykle wprost dodaje smaku grze. Nie mówiąc już o ilości klatek na sekundę. Wszystko to jest po prostu śliczne. I dochodzimy do sedna - a mianowicie dylematu drobnego ciułacza. Załóżmy, że jegomość całkiem niedawno zakupił NFS2. Krótko później pojawia się SE. Wątpię, aby ów jegomość tylko dla trzech wozików i jednej trasy wyłożył kolejne 150 zł, chyba że jest maniakiem lub ma



za gruby portfel. Lepiej ściągnąć sobie patcha do 3Dfx, a filmiki obejrzyć u kumpla. Jeżeli ktoś nie kupił jeszcze NFS2, to teraz może być z siebie dumny, że zaczekał i mu się opłaciło.

Podsumowanie. NFS było przełomowe. Zarówno pod względem grafiki jak i wyboru samochodów. NFS2 jechało praktycznie na sławie swojego poprzednika. Gdyby nie dostępne markowe samochody, gra ze względu na trasy i technikę jazdy byłaby dość słaba. NFS2SE za to jest piękna graficznie, chociaż na 3Dfx nawet rozjechana żaba na szosie wygląda jak modelka na wybiegu. Poprawiono też jazdę, dzięki czemu nareszcie można porządnie pograć. Pytanie - dlaczego ta gra nie wyglądała tak od razu? Dlaczego dopiero na akceleratorze za 700 zł gra wygląda porządnie (przecież Screamer 2 wyglądał żywo i kolorowo bez tego „monstrum”)? Dlaczego przeciętny gracz ma płacić drugi raz taką samą kwotę za produkt, który powinien uzyskać za pierwszym razem?

<b>Q-ACTION</b>		<b>Producent:</b> Electronics Arts
<b>Wymagania:</b> 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	<b>Dystrybutor:</b> IPS tel. (022) 6422766	
<b>Internet:</b> <a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>		
<b>INFO</b>		



# Latające czołgi

Longbow 2

Śmigłowiec Apache stał się chyba najpopularniejszą maszyną w grach symulujących helikoptery. Po raz kolejny mamy okazję polatać tym jakże wspaniałym powietrznym czołgiem, tym razem dzięki firmie Electronics Arts i dopiero co wydanej grze Longbow 2. Produkt ten sygnowany znacznikiem „Jane's combat simulations” już od samego początku uderza profesjonalizmem wykonania, co zresztą jest normą w grach Jane's. Nie należy się jednak do końca sugerować tytułem, bowiem gra zawiera symulację jeszcze dwóch maszyn, oprócz tytułowej. Aby przybliżyć mniej zorientowanym maszyny, przed kokpitami których możemy zasiąść, napiszę o nich kilka słów, zanim przejdę do właściwej gry.

## YASIU

**P**ierwszym śmigłowcem i to w dodatku tytułowym jest AH-64D Longbow Apache. Nie trzeba chyba o nim dużo pisać, bo każdy miłośnik powietrznej kawalerii wie o nim, co trzeba, jako że jest to chyba najlepsza w swojej klasie maszyna na świecie. Pierwotnie używany jako niszczyciel czołgów, Apache stopniowo stawał się maszyną coraz bardziej uniwersalną i teraz jego zastosowanie jest dużo szersze niż tylko niszczenie wozów pancernych przeciwnika. Ową mnogość zastosowań oczywiście można zobaczyć, grając w Longbow 2. Jest to głównym celem gry, bo latanie dwoma kolejnymi maszynami nie dostarcza tyle satysfakcji.

Pierwszym z dodatkowych śmigłowców jest OH-58D Kiowa Warrior, zabawka, której głównym zadaniem jest zwiad. Właśnie do tego celu śmigłowiec wyposażono w zamontowaną nad

głównym wirnikiem kamerę telewizyjną z laserowym dalmierzem i wieloma innymi rzeczami, o których cywilnym śmiertelnikom się nie śniło. W każdym razie pozwala mu to na obserwowanie wybranego terenu spoza przeszkód terenowych - pilot musi tylko wychylić charakterystyczną kulę nad przeszkodę, za którą się chowa. Aby maszyna nie była całkowicie bezbronna, można uzbroić ją w cztery Stingery (powietrze-powietrze), cztery pociski Hellfire (powietrze-ziemia), dwa zasobniki z rakietami czy karabiny 7.62mm i 0.50 cala. Gdyby całe to uzbrojenie było



Na dole po prawej: Etapy destrukcji Apache.

### Plusy:

- realizm
- multiplayer
- trzy maszyny do wyboru
- dynamiczne (nieleńskie) kampanie
- generator misji
- świetna instrukcja

### Minusy:

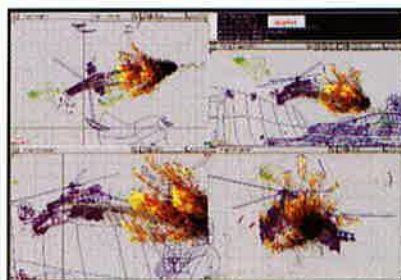
- wysoki poziom trudności

Ocena:

**8**

możliwe do zamontowania naraz, Kiowa Warrior stałby się potężną lecz mało zwrotną i powolną maszyną, dlatego pilot musi wybrać jedną z wymienionych opcji. A helikopter uzbrojony to już coś, więc Kiowa jest używany również w misjach bojowych - do eliminacji słabiej broniących celów, do eskorty czy też jako maszyna wspomagająca Apache.

Ostatnim śmigłowcem jest UH-60A/L Black Hawk. Ta ciężka i dość niezgrabna maszyna używana jest najczęściej w celach transportowych lub jako latający szpital. Klasykzna akcja to lot na miejsce zrzutu lub podjęcie żołnierzy, ostrzał z dwóch karabinów zamontowanych w drzwiach po obu stronach



śmigłowca i szybkie oddalenie się w celu uniknięcia kłopotów. Całe szczęście, że podczas misji bojowych najczęściej towarzyszy nam eskorta dzięki której możemy czuć się w miarę bezpiecznie.

I to już koniec opowieści o maszynach dostępnych dla gracza. Za bogaty wybór należy się duży plus, szczególnie za Black Hawka (bo rzadko spotykany w symulacjach).

A jeśli już mówię o sprzęcie dostępnym w grze, to muszę wspomnieć, że jest go całkiem sporo, zarówno amerykańskiego jak i radzieckiego. Oczywiście jak na grę spod znaku Jane's przystało, gracz ma dostęp do dokładnych informacji o wszystkim co występuje w grze (no, może poza budynkami, wystarczy bowiem zajrzeć do świetnie zrobionej encyklopedii, która, oprócz opisu i wszystkich parametrów technicznych, pokazuje też trójwymiarowy model obiektu. Szczególnie dobrze wygląda oglądany z zewnątrz Apache, w którym posiadacze 3Dfxów będą mogli np. zobaczyć (przez szybę) pilota i strzelca. Wraz z ruchem podwieszonoego karabinu, strzelec będzie obracał głowę itd. Longbow 2 pełen jest tego typu bajerów i szkoda tylko, że teren, nad którym latamy wygląda nienajlepiej, nawet z użyciem akceleratora. Nie dość, że jest „goly” (tzn. żadnych drzew, krzaków, kamieni itd.), to jeszcze bardzo monotony. Wprawdzie bardzo ładnie widać pofalowanie; wszelkie wzniesienia i zagłębienia są oddane w wspaniały sposób, ale to za mało... Poza tym, grając na P200MMX z 3Dfx i 32 Mb Ram, ze średnią ilością detali, odniosłem dziwne wrażenie, że animacja nie była nazbyt płynna. Gdyby teren był bogatszy a jego wyświetlanie bardziej płynne, gra miałaby u mnie ogromny plus za grafikę, a tak jest on po prostu zwykłym plusem.

Żeby nie przesadzać w krytyce - dźwięk dostaje dużego plusa. Wszystkie odgłosy są naprawdę dobrej jakości (proponuję sprawdzić nocą w ciemnym pokoju z dobrym sprzętem nagłaśniającym), a potok słów, jaki dobywa się z głośników, może doprowadzić do rozstroju nerwowego co wrażliwszych pilotów. Podczas misji bojowych bez przerwy otrzymujemy komunikaty od innych śmigłowców z naszego oddziału, do tego wtrąca się od czasu do czasu miły głos operatora siedzącego bezpiecznie w bazie.





W grze mamy do wyboru dwa tryby zabawy: „Casual” i „Expert”. Uczciwie przyznaję się, że trybu ekspert nawet nie używałem, bo i na casual miałem spore problemy ze średnim poziomem trudności. Cóż, Longbow 2 jest jednym z najbardziej realistycznych symulatorów śmigłowców, z jakimi miałem do czynienia. Dlatego każdemu, niezależnie od tego jak dobre mniemanie ma o swoich możliwościach, sugeruję najpierw lekturę opasłej instrukcji, a potem przejście wszystkich dostępnych misji treningowych (jest ich sześć). Dopiero takie gruntowne przygotowanie pozwala na efektywne branie udziału w pojedynczych misjach bojowych czy kampaniach. Tych pierwszych jest dziesięć i dodatkowo istnieje możliwość generowania misji losowych. A jeśli komuś i tego jest za mało, może zagrać w jedną z trzech zawartych na krążku z grą kampanii. Są one kolejnym wielkim plusem gry z jednego zasadniczego powodu - są rozgrywane dynamicznie, czyli nie ma odgórnie wyznaczonych misji, które wykonujemy wedle wyznaczonego porządku. Tu jest inaczej - mając w zapasie kilka śmigłowców, kilku pilotów i amunicję, musimy planować loty bojowe w taki sposób, żeby nasze wojska lądowe, nad którymi nie mamy kontroli, mogły wygrać. Wszystkie niuanse gry kampanijnej są dokładnie opisane w instrukcji, którą po raz kolejny polecam (tak: polecam, a nie „radzę”) przeczytać. Jest też dostępny jest tryb multiplayer, niestety tylko dla czterech graczy. Jak zwykle bywa, taka zabawa dostarcza dużo więcej wrażeń niż normalna „samotna” gra.

Longbow 2, pomimo kilku niedociągnięć, jest grą naprawdę dobrą i godną polecenia każdemu zaawansowanemu miłośnikowi symulatorów lotu.



<b>EA ACTION</b>	
<b>Wymagania:</b> Pentium 133, 16MB RAM, CDx4, Win 95	<b>Producent:</b> Electronics Arts
<b>Internet:</b> <a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>	<b>Dystrybutor:</b> IPS tel. (022) 6422766
<b>INFO</b>	

# Apacz ze złota

Longbow Gold

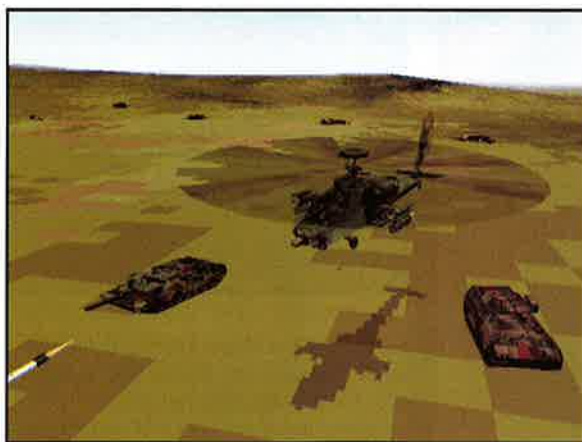
Żegaj Winnetau...

Gdyby tak mój Tato usłyszał przez przypadek słowo Apache, to na pewno przyszyby mu na myśl rzeki, kaniony, doliny i prerie rodem z powieści Karola Maya. Mi natomiast staje przed oczyma najwspanialszy śmigłowiec świata, Longbow AH-64... No tak, czasy się zmieniają, ale nie to jest tematem tego artykułu. Skupmy się więc na rzeczy. Apache jest chyba najbrzydszym helikopterem świata ale mimo ohydneho wyglądu, AH-64 jest potężną bronią, możecie się przekonać w odświeżonej edycji symulatora „AH-64 Longbow”, zatytułowanej „Longbow Gold”.

ZŁOTY ŁUKASZ BONCZOL

Złote pudło

zawiera trzy kompakty w kolorze złotym, znajduje się na nich gra „AH-64D” oraz dodatkowe misje (pakiet Flash Point Korea) sprzedawane do tej pory oddzielnie. Oprócz tego dostajemy obszerną instrukcję i kartę



referencyjną. O tym, że nie mamy do czynienia z Indianami, powiadamia nas na samym początku intro, które nie zmieniło się wprawdzie od poprzednich edycji programu, ale i tak pozostaje na wysokim poziomie. Po obejrzeniu intra wita



U góry:  
Nie wszystko złota, co się świeci - ale ten helikopter, choć się nie świeci, jest droższy od złota...

nas bardzo przyjazne menu. Chyba nikt, kto grał wcześniej w staruszka GUNSHIPA 2000, nie będzie miał z nim kłopotów.

Złota Jane's

Encyklopedia Jane's jest przygotowana na piątkę i ustępuje chyba tylko tej z „Fighters Anthology”. Na uwagę zasługują długie filmy obrazujące Longbowa w akcji.

Dajcie mi złote skrzydła...

Nie tak prędko kolego. Zanim zostaniesz najlepszym z najlepszych pilotów wojsk lądowych armii Stanów Zjednoczonych, będziesz zmuszony przejść długie i wyczerpujące szkolenie. Opcja trening jest bardzo rozbudowana. Obejmuje szereg misji (oraz filmików i animacji) pozwalających zaznajomić się z maszyną i sterowaniem. Misje i filmy są opracowane wręcz perfekcyjnie, ale animacje robiono chyba dla debili. No chyba, że autorzy gry pomyśleli, że amatorzy strzelanin i mordobić zabiorą się do arcyrealistycznego symulatora... Ciągłe jeszcze śni mi się po nocach złoty głos lektora: „Longbow jest najnowocześniejszym helikopterem świata, maszyną na której nasi doskonali piloci są w stanie niszczyć nawet najpotężniejsze pojazdy wroga.” (zapomniał dodać „Boże pobłogosław Amerykę!”), albo „To jest skrzydło, służy do podwieszania uzbrojenia, a to jest wirnik, pozwala śmigłowcowi latać...”. W dodatku tych flaków z olejem nie da się pominąć, co sprawia, że nasza ochota do kontynuowania szkolenia maleje.

Złote misje...

...łącząc się w złote kampanie, podczas których poznamy: złote piaski pustyni w Iraku, złote stopy Ukrainy i złote szczyty południowej Polski (Wow!), złote koreańskie słońce, a także złote wody Kanatu Panamskiego. Dodatkowo mamy jeszcze misje historyczne, pojedyncze i szybkie. Zadania, jakie przydziela nam dowództwo, można podzielić na trzy grupy: uderzenia na tyły wroga, eskortę oraz banalne „odszukaj i zniszcz”. W sumie jest ich około 400!

**Złote wrażenia...**

...wzrokowo - słuchowe. Dźwięk jest rzeczywiście wyjątkowo dobrze zrobiony. Przy użyciu stuwatowych głośników szybko zmusisz sąsiadów do zakupu helmów i wyrzutni przeciwlotniczych oraz do wystawienia na balkon worków z piaskiem. Grafika? W czasie ukazania się „AH-64” (koniec 1996 r.) powalała na kolana, a teraz jest po prostu średnia. Jej atutem jest przede wszystkim płynność. Pod DOSem na pentium 100-133 gra się całkiem swobodnie w 640x480. Gorzej jest pod Win'95. Tutaj potrzeba czegoś mocniejszego, bo program korzysta z bibliotek DirectX 5.0. Teren sprawia wrażenie płynnie pofalowanego, cieszy ładną teksturą, lecz cierpi na coś, co ja nazywam syndromem Commanche. Polega to na tym, że wszystkie szczyty i doliny sięgają mniej więcej tego samego poziomu i gdy wzniesiemy się wyżej, to mamy wrażenie, jakbyśmy lecieli nad wielkim płaskowyżem, poprzecinanym systemem wąwozów i dolin. Eksplozje są realistyczne, widać często różne odpadające elementy celów, ale raczej nie uświadczysz tu większych fajwerków. Cele są za to bez



zarzutu. Na ścianach rosyjskich fabryk widać nawet malowidła przedstawiające wysiłek wojenny całego sowieckiego narodu.

**Ważny realizm**

Longbow należy do tych najbardziej realistycznych symulatorów, w których wykonanie jakiegokolwiek czynności wiąże się z wciśnięciem sekwencji bardzo wielu klawiszy, często wspomaganymi ALTem lub SHIFTem. Model lotu ustawiony na easy, można porównać z hard w Commanche3. Na medium zaś, zaplanowanie nad maszyną w ferworze walki bez analogowego joy'a i przepustnicy graniczy z cudem. Latanie jest jednak niczym w porównaniu z obsługą awioniki. Podstawowy system to IHDSS. Pozwala on na celowanie za pomocą głowy pilota. Polega to na tym, że działko porusza się wraz z ruchami makówki naszego wojaka i jest wycelowane zawsze tam, gdzie się aktualnie patrzymy. To samo tyczy się namierzania celów dla rakiet. Dodatkowo IHDSS jest zintegrowany z laserowym systemem celowniczym oraz systemem obserwacji nocnej zamontowanym w nosie maszyny. One także obracają się, tyle że w mniejszym zakresie. Daje nam to możliwość np. latania w nocy dookoła wroga i jednoczesnego ostrzeliwania go z



U góry:  
Parada pancernych wozek.



działka! IHDSS pracuje w czterech trybach: zawisu, nawigacyjnym, przelotu oraz wysokoku. Jak widzicie, opanowanie obsługi tego urządzenia (które jest absolutnie niezbędne do ukończenia jakiegokolwiek misji) zajmie Wam trochę czasu. Wszystko to jednak tylko połowa sukcesu. Aby naprawdę pokazać przeciwnikowi swoją klasę, trzeba się zaznajomić z obsługą masztowego radaru kierowania ogniem Longbow. Ten sprytny przyrząd jest umiejscowiony ponad wirnikiem, co umożliwia nam obserwację okolicy, gdy sami jesteśmy ukryci za jakąś przeszkodą.

**Ważna wskazówka**

AH-64 Longbow daje nam w tej kwestii szerokie pole do popisu. Możemy wzniesić się na tysiąc metrów i z odległości sześciu kilometrów odpalać rakiety Hellfire. Wiąże się to jednak z oznajmieniem swojego istnienia wszystkim stanowiskom przeciwlotniczym w okolicy. O wiele bardziej wskazane jest ukrycie się za

wzgórzem. Przy pomocy radaru masztowego namierzamy przeciwnika, po czym niespodziewanie wyskakujemy, odpalamy co się da i ponownie dajemy nura w dół. Stosowanie tego sposobu ataku powoduje, że jesteśmy narażeni na niebezpieczeństwo przez bardzo krótki czas, lecz wymaga wprawy i ogromnego doświadczenia. Często jednak nie mamy się za czym schować lub skończyły nam się pociski Hellfire. Proponuję wtedy lot koszący na minimalnym pułapie. Nic nie robi takiego wrażenia, jak wyskakujący za zbrocza doliny, szarżujący na pełnej prędkości Apache. Jeśli uda nam się tylko zaskoczyć przeciwnika, to sukces mamy w kieszeni.

**Plusy:**

- grywalność
- niespożyty realizm
- baza danych
- przystępny wymagania sprzętowe

**Minusy:**

- brak opcji Multiplayer
- brak większych zmian w stosunku do poprzedniej wersji

**Ocena:**

**7**

**Złota kolumna**

Longbow to gra bardzo trudna i realistyczna, ale i szalenie grywalna. Niestety jej złote lata już przeminęły. Wersja Gold jest tylko trochę pozłocona i na pewno nie odniesie już takiego sukcesu jak jej poprzednik. Radzę się mocno zastanowić przed kupnem, ponieważ wielkimi krokami zbliża się „Longbow2” z nowymi maszynami i obsługą 3DFXa. Jeżeli jednak nie planujesz zakupu akceleratora i jesteś fanem symulacji przez duże „S”, to mogą Ci z czystym sumieniem polecieć Longbow Gold.

 <b>Wymagania:</b> Pentium 95, 16MB RAM, CDx4, Dos/Win 95	<b>Producent:</b> Electronic Arts
	<b>Dystrybutor:</b> IPS tel. (022) 6422766
<b>Internet:</b> <a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>	



# Boggle

Boggle your mind

Człowiek to bardzo dziwna i skomplikowana istota. Ze szczególnym wdziękiem stara się wszelkimi siłami **utrudnić sobie** nie dość już ciężkie życie. Jak? - **zapytacie** i co w ogóle mam na myśli, głosząc **taką** tezę? Podam jeden prosty przykład: grając w gry logiczne.

JASPIN

**J**ako pierwszego kandydata (ofiary) do zrealizowania moich planów proponuję Boggle, inspirowaną przez bardzo popularną grę logiczną: Scrabble. Po bliższym zapoznaniu okazuje się, że Boggle to nie tylko jedna niewinna gra, to prawie cały pakiet, zbiór kilku „logików” utrzymanych w podobnych klimatach.

Najpierw zajmijmy się Boggle Classic, który posłużył jako wzór dla pozostałych czterech okazów. Zabawa polega na wyszukiwaniu ze zbioru liter ułożonych w kwadrat jak najwięcej wyrazów (taka „Magia liter”). Aby było jeszcze ciekawiej, w opcjach możemy ustalić ilość przeciwników (do trzech) i ich poziom umiejętności, rolę tę przejmie komputer. Myślowa impreza na pewno wzbogaci się o większe emocje gdy ustalimy limit czasowy, w jakim musimy odszukać jak najwięcej słów; kategoria ich może być zupełnie dowolna (przymyki, rzeczowniki, czasowniki...). Za każde słowo otrzymujemy jeden punkt, ale w przypadku gdy przeciwnik (przeciwnicy), również szybko wygrzebał ze zbioru liter to samo wyrażenie, punktu nie dostajemy. Wygrywa ten (na punkty), kto znajdzie jak najwięcej słówek, których oponenci nie zdolali zauważyć. Powyższe zasady obowiązują również w trójwymiarowej odmianie „klasyka”: BreakAway Boggle. Na ekranie widzimy sześcian składający się z kilkunastu kostek, na których widnieją losowo wybrane litery, kontynuując swoją słowną krucjatę, możemy wykonywać dowolne obroty obiektem. W miarę postępów, zaznaczając kolejne słowa, kostki znikają i pojawiają się te, które umieszczone są „wewnątrz” figury. Gra trwa dopóki mamy limit czasu lub nie będzie już możliwe złożenie jakiegokolwiek sensownego wyrazu. Sprawa wygląda nieco inaczej przy Battle Boggle, która zgodnie ze swoją nazwą zmusza do wzięcia udziału w słownym pojedynku; przeciwnikiem może być komputer albo osobnik chętny do tej zabawy. Każdy z uczestników ma do dyspozycji kilka kostek (z literami). „Krwawa” walka odbywa się na polu, które stopniowo zapełnia się małymi sześcianami układanymi przez rywali. Istota gry jest wciąż taka sama i niezmienna, polega na odnajdywaniu jak największej liczby słówek w zbiorze liter. Wchodząc do czwartej „komnaty



tortur” na podstawie poprzedniczek można łatwo się zorientować na czym będzie polegać „męczarnia”, zmienia się tylko otoczek samej gry. Tym razem kostki latają sobie w powietrzu prosto w naszą twarzyczkę, aż strach pomyśleć, co by było, gdyby nie kineskop monitora. Gdy one sobie tak beztrudnie fruwią, my oczywiście jak najszybciej (zanim świsną nam koło ucha) wylapujemy sensowne wyrażenia, jeśli uda nam się pochwycić co najmniej trzy przed upływem jednej minuty, przechodzimy na wyższy (trudniejszy) poziom i tak do końca, aż do „przegrzania” się naszego umysłu. Ostatnie już zmagania słowotwórcze polegają na... tym samym, co zwykle, z tym, że kostki ułożone są na dnie „studni” i co pewien czas mają ochotę na małą wędrówkę w górę, my musimy jak najdłużej utrzymać je w „depresji”. Jak? Oczywiście układając z nich słowa...

Naszym zmaganiom towarzyszy miła ścieżka dźwiękowa obejmująca gatunkowo zarówno coś związanego z muzyką poważną jak i przyjemne, skoczne współczesne melodie; muzyka została nagrana jako pliki audio, dlatego z powodzeniem, można odtworzyć ją (bez konieczności uruchamiania gry) w odtwarzaczu płyt CD. Efekty dźwiękowe wewnątrz gry również są całkiem miłe dla ucha. Tak samo jak oprawa muzyczna gry wpływa na nasze uszy, tak i grafika działa przyjemnie na nasz narząd wzroku. Estetyczne i bajecznie kolorowe tła, pełne fantastycznych kształtów ukoją niczym balsam nasze zmordowane umysły. Jedyną rzeczą, która wybitnie nie przypadła mi do gustu to sposób, w jaki obracamy sześcian w BreakAway Boggle, niestety daleko mu do płynności i można się trochę podenerwować, widząc jak trójwymiarowa figura zamiast wykonać piękny obrót o 180 stopni, zmienia swą pozycję



U góry:  
Sprawdź, czy jesteś dobry  
w le klocki?

stopniowo i fragmentarycznie. Co ciekawe im bardziej zmniejsza się liczba kostek składających się na sześcian, tym lepszej jakości są piruety figury. Fakt, że w opcjach możemy ustalić detale dotyczące grafiki, ale zmniejszając efekty (kształt kostek, cieniowanie), które poprawią szybkość operacji, gra wiele traci na swym wizualnym uroku.

Ten rodzaj zabawy mogę raczej polecić jego wytrawnym zwolennikom i nikomu więcej, natomiast znajomość przynajmniej w stopniu podstawowym chociaż jednego z języków obcych jeszcze bardziej zawęży krąg odbiorców Boggle. Jeśli jednak weźmiemy pod uwagę fakt, iż dzięki zabawie można poszerzyć swą językową wiedzę, to gra nabiera walorów edukacyjnych, a zatem bardzo pożytecznych. Ciekawa jestem czy fanatycy sieciowego grania zainteresują się tego typu zabawą, ponieważ w Boggle można grać „po kablu” jak i przez Internet, być może będzie to całkiem nowe doświadczenie, a na pewno inne od tego, które towarzyszy „zabijacko-napadackiemu” pogrywaniu. Jeśli lubicie uczucie przegrzania się mózgu, umysłowych męczarni, nieobce i nie straszne wam są perspektywy wielogodzinne myślenia, a w ogóle to jesteście prawdziwymi omnibusami, z czystym sumieniem mogę polecić wam Boggle. Całej reszcie proponuję...aby spróbowali zagrać, ponieważ wbrew pozorom gra jest warta uwagi.

## Plusy:

- muzyka, grafika
- wielość trybów gry w sieci
- różne stopnie trudności
- rozbudowany słownik

## Minusy:

- Klasyki w 3D
- brak wersji polskiej
- niezmierna i statyczna kolorowa (monotonna) zabawa (monotonność)

Ocena:

6



<b>ACTIO</b>	
486 DX/66 8MB RAM, CDx2, Win 95	
<b>Wymagania:</b>	<b>Producent:</b> Hasbro Interactive
<b>Internet:</b> <a href="http://www.hasbro.com">http://www.hasbro.com</a>	<b>Dystrybutor:</b> Hasbro Poland tel. (022) 6262417

# Cała wyspa z klocków LEGO

LEGO Island

Aż trudno uwierzyć, że LEGO Group istnieje i towarzyszy dzieciom (oraz nam - bardziej już dorosłym „dzieciom”) od 1932 roku, a więc przez 66 lat... Początkowo jednak zabawki oznaczone słowem LEGO (nota bene będącym zestawieniem pierwszych sylab dwu duńskich wyrazów, a oznaczającym tyle, co „baw-świąteczny”) wcale nie przypominały dzisiejszych kolorowych klocków. Były to bowiem... drewniane autka! I kto wie, jak potoczyłyby się dalsze losy tego rodzinnego „interesu”, gdyby nie idea i opatentowanie pewnego, pozornie prostego pomysłu - charakterystycznych „cegiełek” pozwalających na łączenie ich ze sobą i, dzięki temu, uzyskanie właściwie dowolnego efektu! W tym to momencie dla LEGO rozpoczęła się świetna passa, która nieprzerwanie trwa do dziś... Dziś bowiem LEGO Group jest największym (tak przynajmniej wynika z badań rynku) przedsiębiorstwem w Europie. Zakres jego działalności wykracza znacząco poza produkcję wspaniałych zabawek. Znakiem LEGO opatrzone są również artykuły szkolne i odzież (LEGO LIFESTYLE), a także (od niespełna dwu lat) - programy i gry komputerowe (LEGO Media International). Te ostatnie, co jest chyba oczywiste, interesują nas (jakby nie było - graczy) najbardziej.

GEM.INI

**N**o właśnie - w ostatnim czasie bowiem pojawiła się pierwsza z planowanych przez LMI gier - o tytule LEGO Island. Natychmiast też, kierowany sentymentem pochodzącym z nie tak znowu odległego dzieciństwa i wspomnieniem beztroskich zabaw klockami na dywanie (ech!...), postanowiłem się z nią zapoznać. Zastrzegam jednak, że nie mogę być traktowany jako całkowicie obiektywny obserwator. Jestem bowiem całkowitym maniakim idei klocków LEGO - a trzeba pamiętać, że są one nie tylko świetną zabawką, ale i genialną pomocą dydaktyczną... (i niech no ja dorwę tego „giganta”, który tę cudowną rzecz obłożył cłem...). No, ale o czym to ja miałem mówić? Aha - już wiem! A zatem... nie, jeszcze nie,



jeszcze niewielka uwaga - otóż aby w pełni docenić jakość grafiki, należy dysponować akceleratorem grafiki 3D lub w najgorszym przypadku - technologią MMX. Gra co prawda daje się uruchomić w systemie - „model wyspy: prosty; tekstury: proste; kolory: 256”, ale wówczas tracimy całe „klockowate” wrażenie i chyba także gubimy gdzieś nastrój, czyli element w LEGO Island najistotniejszy... No a teraz wreszcie - już bez przeszkód - mogę powiedzieć, że...

...nasza fantastyczna wyprawa na LEGO Wyspę rozpoczyna się!

A oto dlaczego fantastyczna! Otóż miejscem, w którym przyjdzie nam spędzić kilka przemyślnych chwil będzie wirtualne miasteczko LEGO. Niemal w całości składa się ono z elementów znanych zapewne LEGO fanom. Oni na pewno bez trudu rozpoznają poszczególne „budynki” -

włoską pizzerię, bank, szpital, latarnię morską i wiele, wiele innych... Oczywiście każdy z nich możemy odwiedzić. Wyspę przemierzamy za pomocą kilku środków lokomocji - rower, samochodu, deskorolki (polecam!) a nawet śmigłowca (!) czy... własnych plastikowych nóżek. Większość z nich musimy zresztą wcześniej samodzielnie „zbudować” z poszczególnych klocków LEGO! Ale zaraz, zaraz... Jak to - „plastikowych nóżek”? Ano właśnie tak. Jako, że na LEGO Wyspę wstąpić mają tylko „LEGOludki” musimy się w takowego wcielić. Wyboru dokonujemy spośród pięciu postaci (przy czym nie oznacza to wcale, że wybieramy ją na zawsze - w każdej chwili mamy możliwość zmiany). Kandydatami są same znane i poważane (z różnych względów) przez innych mieszkańców postaci: policyjne rodzeństwo Brick oraz członkowie włoskiej rodziny Brickolini, prowadzący na Wyspie pizzerię... A jeżeli jesteśmy już przy „wyspiarzach” - wśród nich nie brakuje indywidualności; weźmy na przykład pielęgniarki - przecież to całkowite cymbały (to także słyszać!), dla których niczym szczególnym jest przewożenie ambulansem na sygnale... pizy! Jak sami tłumaczą - to

przecież najlepszy sposób, by nie zdążyła ostygnąć... Innym dobrym przykładem może być chociażby nieco zwiariowany, mrużący do siebie listonosz; i tu niewielka dygresja: idealnie dobrany głos i piosenka (czy raczej mrużanka „Ani deszcz, ani śnieg...” są bez przesady wspaniałe! Zresztą każdy „ludzik” na Wyspie żyje własnym życiem, dokądś zmierza, coś robi... - po prostu

### Plusy:

- to po prostu „prawdziwy” świat z klocków LEGO

### Minusy:

- nieco zbyt ubogi „treść” - mało zadań, lokacji

### Ocena:

7





jest sobą! Miłe jest także to, że wszyscy z nich zawsze mają czas, by przystanąć i pogawędzić przez moment... I właściwie jedyną różnicą LEGO pudełkowego i komputerowego jest to, że tutaj „LEGOludki” są animowane. I to jak! Uśmiechają się, mrugają oczkami, poruszają ustami podczas mówienia, gestykulują (niejednokrotnie przekraczając możliwości ruchowe plastikowych stawów)... Z tym ostatnim jednak wiąże się rzecz, która mnie osobiście (przy czym pamiętać należy, że ze względu na wiek nie jestem idealnym adresatem LEGO Island) nieco irytowała. A było nią całkowicie „nierealistyczne” zachowanie się „ludzików”. Podczas moich zabaw zawsze traktowałem ich jak ludzi - nawet kręcąc główką, nie przekraczałem pewnej naturalnej dla ludzi granicy, a już na pewno nie pozwalałem, by korpus zwrócony był w przód, głowa zaś - w tył. Tutaj zaś nie mają one obiekcji, by bawić się czyjąś (lub, co gorsza - własną!) głową czy ręką, a nawet rozpaść się na poszczególne elementy... A tak właśnie dzieje się - przykładowo - z potrąconymi przechodniami! Bez obaw jednak - w chwili później są już oni w pełni sprawni!

Choć ogólnie wyspa nie jest duża (co osobiście zaliczam raczej na minus), to co młodsi wiekiem wielbiciele LEGO mogą poczuć się nieco zagubieni w płątaninie uliczek



i alejek. Wystarczy jednak wydrukować mapę obszaru (opcja programowa!) i nikt raczej nie może mieć kłopotów z dotarciem w określone miejsce. A właśnie od szybkiego (aciz sensownego!) przemieszczania się zależy w dużej mierze powodzenie całej misji. Zresztą tak właśnie rozumieć należy określenie gry jako 3D Action (!) Adventure...

No i świetnie - co jednak oznacza „przygoda”? Otóż w każdej chwili możemy zadeklarować się komuś pomóc. Zadania te (które nota bene są świetną zabawą) to przykładowo dostarczenie klientowi pizzy czy zastąpienie nieobecnego kierowcy ambulansu pogotowia. Jedno z nich



zresztą przypadkowo zmieni się w walkę o istnienie całej LEGO Wyspy!!! Które? Podpowiem tylko tyle, że wykonać je może tylko Pepper - „chłopiec” dostarczający pizzę...

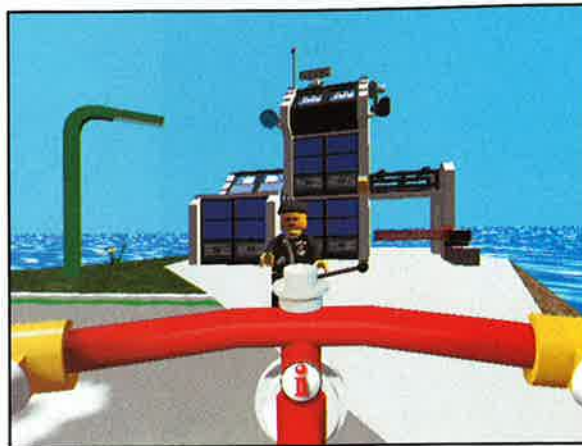
Ogólnie LEGO Wyspa stworzona została zgodnie

z obowiązującym w LEGO Group mottem „tylko najlepsze jest wystarczająco dobre”. Grę przygotowano i dopieszczono w najdrobniejszych szczegółach - przy jej tworzeniu brali udział



profesjonalni aktorzy (głosy), muzycy, animatorzy. To ich zasługą jest łącznie ponad 3 godziny animacji i 90 minut muzyki. Z tym też wiąże się kolejna (niejako dodatkowa) atrakcja wyspy. Stanowi ją stojąca nieopodal Pizzerii szafa grająca. To dzięki niej będziemy mieć okazję wysłuchania kilku nie pojawiających się w trakcie samej gry utworów - od punka (bez obaw - odpowiedniego dla adresata), przez country, po muzykę symfoniczną. Co ciekawe - jedną z piosenek śpiewa (z uroczym włoskim akcentem) Mama Brickolini, czyli jeden z potencjalnych głównych bohaterów! Mimo to jednak moim osobistym faworytem i tak pozostaje pogodna (by nie powiedzieć słodkopopowa) piosenka „Brick by brick” (klocek po klocek). Oczywiście w tak krótkim tekście nie sposób choćby wymienić pozostałych atrakcji, jakie oczekują na Wyspie. A nawet jeśli by to było możliwe, to chyba miałyby się z celem - wszak to samo poznawanie rzeczy nieznanych daje najwięcej satysfakcji! Choćby też tylko z tego to powodu LEGO Island jest grą wartą zainteresowania. Dowód? Dowodem jestem ja sam! Przecież mimo iż z całą pewnością nie „mieszczę się” w sugerowanym przedziale wiekowym adresatów LEGO Island, to jednak spędziłem na tej uroczej wyspie kilka naprawdę beztroskich chwil... I - zastrzegam - zamierzam tam wracać!

<b>ACTION</b>	<b>Producent:</b> LEGO Media International
<b>Wymagania:</b> Pentium MMX, 16MB RAM, CDx2, Windows 95	<b>Dystrybutor:</b> Optimus S.A. tel. (018) 437797
<b>Internet:</b> <a href="http://www.mindscapeuk.com">http://www.mindscapeuk.com</a>	



# Służyć i chronić

G-Police



Wyobraźcie sobie taką sytuację: właśnie ostrym skrajem ominęliście pobliski, oświetlony jak choinka budynek i wchodzicie na ogień wrogiego myśliwca, czyniącego rozpaczliwe i bezskuteczne unik. Redukujecie prędkość, przelatując się na szybkostrzelne działko i Waszą maszyną wstrząsa dreszcz długiej serii, a kadłub wroga szalkują wyraźnie widoczne tłydy eksplozji pancisków; słychać dudnienie dzierżawionego poszcicia i widać rykoszetów. Bostall Jego prawy silnik zaczyna się palić, rozżarza się, płuje strugami płynnego ognia, a po chwili cała maszyna, w chybotańczej i niekontrolowanej ślizgi, ciągnąc ogień ognia i dym, wali się wpierś na zatłoczoną przez samoloty autostradę... i wszystko ginie w ogniu potężnej eksplozji, która rozżarza będące w epicentrum pojazdy nieczym kartonowe pudełko. „Good work!” - przeszczy w głośnikach głos innego pilota. A wszystko to w takiej grafice, że włosy stają na haczość na jej widok nawet tym, którzy są od dawna łysi (sam widziałem).

PETER PAN

**C**zy to recenzja jakiegoś nowego symulatora lotu? I tak i nie. Tak, ponieważ w grze siedzimy za sterami potężnej latającej maszyny bojowej. Nie, ponieważ nie o symulację tu chodzi. A w ogóle mówimy tu o grze G-Police, firmy



U góry:  
Tu uzupełniamy amunicję.

Psychosis. Ci, którzy kiedyś odpalili sobie demko zawarte na jednym z poprzednich kompaktach CDA, uśmiechają się już z błogością. I mnie jąpa rozdziawiła się od ucha do ucha, gdy w końcu w redakcji pojawiła się ta gierka. Nic zresztą dziwnego; G-Police to bez wątpienia jedna z najwspanialszych, pod względem wizualnym (choć nie tylko), gier, jakie w ogóle powstały na PC-ta.

Jest rok 2097, znajdujemy się na Kallisto, jednym z satelitów Jowisza, w okrytym kopułą mieście. Siedzimy za sterami AG60 Havoc, który wprawdzie przypomina helikopter, ale jest dodatkowo wyposażony w silniki odrzutowe. Dzięki temu dysponujemy

Po prawej na dole:  
Czas Apokalipsy właśnie nadszedł.



dużą szybkością i przyspieszeniem, a jednocześnie możemy korzystać z wszystkich zalet helikoptera (zawisanie w powietrzu, lot z minimalną prędkością, lot w pionie i poziomie). Standardowym wyposażeniem Havoca jest szybkostrzelne działko bez limitu amunicji, które jednak przy zbyt intensywnym użytkowaniu może się przegrzać i chwilowo odmówić współpracy. Broń ta jest efektywna na niewielkie i lekko opancerzone pojazdy, ale szybko okaże się zbyt mało wydajna. Warto przerzucić się wtedy na laser (też bez limitu amunicji i również się przegrzewa), który ma znacznie większą siłę rażenia, za co placimy dużo niższą szybkostrzelnością. Do tego dochodzi cała masa limitowanych rakiet (niekierowanych, kierowanych i samonaprowadzających się) rozmaitego typu, kilka rodzajów bomb (od bombek kasetowych, po 500-kilogramowe bombiska, które radzę zrzucić z dużej wysokości, bo inaczej zgasi nas fala uderzeniowa), a także takie urządzenia jak np. flary, którymi markerujemy podejrzane miejsce (a za chwilę jest tam aż niebiesko od migoczących na policyjnych pojazdach „kogutów”). Rzecz jasna na początku mamy dostęp tylko do niewielkiej części arsenału, ale nie od razu Kraków zbudowano (każdy, kto pogra w G-Police szybko doceni ten „krakowski” dowcip, che che).

Wyczerpaną amunicję uzupełniamy na



wyznaczonych do tego celu platformach. Nasza maszyna należy do organizacji o nazwie G-Police, której zadaniem jest (jak każdej policji) „służyć i chronić”. Służymy prawu i chronimy cywilnych mieszkańców przed skutkami nieformalnej wojny, jakie toczą pomiędzy sobą wielkie korporacje (a także przed tymi mieszkańcami miasta, którzy postanowili działać w „szarej strefie” na szkodę społeczeństwa). My zaś wcielamy się w skórę Jeffa Slatera, jednego z najlepszych pilotów tych czasów, który wstąpił w szeregi G-Police, by wyjaśnić sprawę tajemniczej śmierci swej siostry (również należącej do tej organizacji). Przed nami około 35 kolejnych niebezpiecznych misji. Co należy do naszych zadań? Patrolujemy ulice miasta (a właściwie miast, ponieważ akcja rozgrywa się w wielu odrębnych miejscowościach, połączonych z sobą specjalnymi tunelami), na wysokości od zera do ponad 300 metrów, wyszukując tych, którzy naruszają prawo. Czasem sami wkraczamy do akcji, czasem wystarczy tylko namierzyć



przestępcę, a resztą zajmie się najbliższy posterunek, wysyłając liczną ekipę powitalną. Niektórzy przestępcy zresztą wcale się nie ukrywają, atakując w biały dzień struktury i pojazdy konkurencji, ale są i tacy, którzy udają niewiniątka (np. przemytnicy). Aby ich wyluskać, należy używać skanerów, które nieomylnie wykryją kontrabandę.

Będą też misje, w

których np. musimy ochraniać jadącą na akcję policyjny oddział czy jakiegoś rządowego VIPa itp. Albo też śledzić podejrzanego, wisząc mu na ogonie (i to tak by ans nie widział, a jednocześnie by nie zgubił tropu - nie jest to łatwe!). Ot, żmudna, codzienna, policyjna robota, urozmaicana od czasu do czasu lokalnymi wojnami, z udziałem masy czołgów, myśliwców, a nawet takich „kieszonkowych pancerników”. Czasem zresztą założenia misji zostaną zmienione w czasie jej trwania, radzę więc dobrze wsłuchiwać się w radiowe komunikaty, bo inaczej szybko pojawi się komunikat „mission failed” i będziemy musieli ją powtarzać. Zdarza się to nam dużo częściej niż śmierć na polu chwały, ponieważ nasza maszyna jest potężnie uzbrojona i opancerzona, a także wyposażona w systemy autonaprawcze. Prawdę powiedziawszy, trzeba się sporo napocić, by utracić Havoca (no, nie zawsze...). Tym



bardziej, że kolizje z budynkami, podłożem i kopułami nie czynią nam praktycznie żadnej szkody (poza wytraceniem prędkości). W wypadku ciężkich uszkodzeń można po prostu wylądować w jakimś zaułku i odczekać chwilę (o ile sytuacja na to pozwala), by zregenerować osłony i powrócić do akcji. Jest to idealne rozwiązanie w misjach, gdzie towarzyszy nam skrzydłowy, który w czasie naszego „relaksu” będzie dbał o to, by nad przestępcami nadal wisiał „bicz boży” i by nikt nie zaszedł nas od tyłu.

Teraz pora przejść do tego, co robi w tej grze wręcz przyniatające wrażenie. To jej realizacja. Autentycznie brudny w mózgu mi się wydłżyły i czoło sfilcowano, gdy zobaczyłem po raz pierwszy jej demko (przez trzy dni przechodziłem przez nie po przynajmniej 5-10 razy dziennie). Wrażenia są po prostu szo-ku-ją-ce!!! Klimat gry przypomina do złudzenia film Blade Runner (autorzy zresztą nie ukrywają tej inspiracji), na co wielki wpływ ma zróżnicowana architektura miast, przypominających też Gotham City. Miast groźnych i posępnych, całych w brązach i szarościach, ale ożywianych dziesiątkami kolorowych reklam, z ulicami, na których (i nad którymi) roją się cywilne samochody, z

Po lewej na dole: Widoczny fragment kopuły estaniającej miasto oraz coś, co ułamek sekundy wcześniej było wrogą maszyną.



górującymi nad całością ogromnymi (tak z 200-250 metrów) drapaczami chmur i wieżami wiertniczymi (?), buchającymi od czasu do czasu strugami złościstego ognia. A jak już o ogniu mowa... Ludzie, jakie tam są \*#&@ efekty świetlne!!!! Tego nie wyrażę słowami, bo jak za pomocą parunastu dostępnych w naszym alfabetcie literkach oddać tak niesamowite wizualnie zjawiska?! Malownicze eksplozje, płomienie wylotowe silników (które potrafią też efektownie płonąć), smugowe pociski działek, oślepiające i różnokolorowe promienie laserów, półprzezroczyste kłęby dymu, przyćmione szyby w budynkach... nic tylko przylepić nos do monitora i wchłaniać całym sobą ten miód płynący z ekranu prosto w serca graczy.

Nasz pojazd możemy obserwować z kilku różnych ujęć kamery (m.in. z kokpitu oraz wirtualnego kokpitu a także z perspektywy zewnętrznej). I nie jest to bajerek - walki powietrzne toczy się najlepiej, siedząc bezpośrednio za sterami Havoca, ale już patrolowanie czy bombardowanie, jest dużo efektywniejsze gdy widzimy nasz helikopter (jetcopter?) z zewnątrz. Jak do tego dodać doskonałej jakości filmy (i intro), a także



mnóstwo speechów, znakomicie brzmiące efekty dźwiękowe i dobrą elektroniczną muzykę w tle oraz proste (z klawiatury lub joya) sterowanie i płynny scroll ekranu, to można już tylko paść na kolana i zaśpiewać hymn pochwalny ku czci twórców G-Police, w podziękcie że obdarzyli nas czymś równie wspaniałym.

Ale z tym to może poczekać aż do końca recenzji, do momentu, gdy wymienię także wady tej gry, bo parę się jednak nazbierało. Po pierwsze korzystanie z mapy jest bardzo niewygodne, a nawet po jej zoomie nie widzimy kierunku, w którym leci nasz pojazd, co na początku sprawia sporo problemów z wyborem właściwej trasy lotu (zwykle okazuje się, że lecimy akurat w przeciwną niż potrzeba stronę miasta). Po drugie (niestety, niestety!) w grze nie ma możliwości grania w sieci. A ja już obliżywałem się na myśl o deathmatchu, jaki będzie można urządzić w redakcji. Po trzecie większość budynków, naturalnie poza tymi przeznaczonymi do zniszczenia, jest niezniszczalna (a szkoda), zaś notoryczne mordowanie cywili nie wpływa w jakikolwiek negatywny sposób na przebieg kariery Jeffa. (Pamiętajcie, że jest on policjantem i obowiązują go pewne zasady; odpalenie rakiet w zatłoczone



#### Plusy:

- wywołanie, a szczególnie grafika i efekty świetlne!!!
- grywalność
- klimat
- duża możliwość konfiguracji parametrów gry (łącznie z gęstością ruchu oficjalnego!)

#### Minusy:

- problemy z mapą
- brak opcji multilayer
- nadmierna bezkarność Sletera, tak jako pilota, jak i policjanta.
- Brak miernie AI komputerowych pilotów
- bez 3Dfx gra wypada kłopotliwie

#### Ocena:

**9**

ludźmi skrzyżowanie nie powinna ująć mu na sucho, nawet jeśli mierzył we wrogi pojazd, a pechowym trafem spudłował). Koliduje z budynkami też w żaden sposób nie utrudniają nam życia. Ja wiem, że przy w miarę realistycznym trybie lotu, w tak gęsto zabudowanym mieście, przeciętny gracz rozbiłby się po 15-30 sekundach zabawy, ale z kolei totalne przecięcie w drugą stronę jest tu chyba nadmierną przesadą. Ponadto siedzący za sterami wrogich pojazdów, komputerowi piloci mają ogólnego zęza i prawie nigdy nie oglądają się do tyłu, co zmniejsza satysfakcję z walk powietrznych. Nie mogę też ukrywać, że po kilkunastu mniej lub bardziej podobnych misjach grywalność odrobinę jednak zniżyje (choć nadal jest na „orbitalnej” wysokości). Podsumowując: extra, super, czad, total, hiper, mega, full giera!!! Przynajmniej dla tych, którzy lubią zręcznościowe symulatory lotu z efektowną grafiką i posiadają 3Dfx. G-Police

można wprawdzie odpalić bez jego obecności w PC-cie, ale końcowy efekt (dla tego, kto już widział wersję „akcelеровaną”) jest wtedy totalnie dołujący i gra traci przynajmniej 50% swego uroku (a grafa to chyba z 70%). A jak powiem, że to właśnie ta gra przekonała mnie do zakupu Monstera 3D (zaś specjalnie nigdy nie przepadałem za jakimikolwiek symulacjami lotu), to końcowa ocena może być tylko jedna.

<b>G-ACTION</b>		<b>Producent:</b> Psygnosis	
<b>Wymagania:</b> Pentium 133, 16MB RAM, CDx4, Win 95, 3Dfx		<b>Dystrybutor:</b> CD Projekt tel. (022) 250703	
<b>Internet:</b> <a href="http://www.psygnosis.com">http://www.psygnosis.com</a>			
<b>INFO</b>			

# Ropuch a la żaba

Frogger

Pierwsze wrażenie to pełne deja vu: przecież to już było. I tym razem udało mi się nie pomylić... To bowiem już naprawdę było! I nie pytajcie, proszę, gdzie. Odpowiedzią musiałoby być - wszędzie, a to w gruncie rzeczy żadna odpowiedź... A zresztą, chcieliście - macie. Zatem - wszędzie, to jest i na Spectrum, i na Atari, na Commodore, Amidze, PC-cie... Na wszystkich tych platformach zawsze była jakaś zropaczona (i chyba także porządnie wkurzona) ropucha, która nie bacząc na wiek, jakim bezsilnie dmuchał jej w ślepią łos, odnależć chciała swoje mate żabki (kijanki?)... Ta gra ewoluowała wraz z rozwojem komputerów ("techno" i "logiczny" też), by osiągnąć swoje finalne (jak dotychczas) stadium w postaci Froggera - pięknego okazu żaby pochodzącego z hodowli Hasbro Interactive.

GEM.INI

**P**o skądinąd interesujące przedsiębiorstwo lubuje się zresztą właśnie w "odkurzaniu" starych (aczkwiąc świetnych) pomysłów i oblekaniu ich w nowe, bardziej pasujące do obecnie panujących wymogów szaty. Krótko mówiąc - jest to nowy, jeszcze lepszy Ropuch, który jednak wciąż ma tylko jeden cel... "odszukaj i zniszcz..."? O nie, nie - raczej z...aopiekuj się swym potomstwem (hmm... czy w odniesieniu do żab można mówić o potomstwie?...) Tak czy inaczej nam przypadło w udziale dopomóc biednemu, śliskiemu, zielonemu płazowi w tym starym jak świat, aczkwiąc niewdzięcznym przedsięwzięciu (ciekawe czy mama żaba mówi do swojej córki: żabciu). Tyle o fabule...

Niejako dla odmiany realizacja tej jednak niezbyt już świeżej, ale (trzeba to przyznać!) nietuzinkowej idei stoi pod ogromnym znakiem zmian. Zaczniemy od tego że Żabsko "uwolnione zostało z okowów dwóch wymiarów" (tekst z instrukcji) oraz dodatkowo "doprawione" efektami chipseta Voodoo. Tak, tak - stało się! Bez karty 3Dfx ani rusz i to w nawet w tak wydawałoby się prostej grze... Wróćmy jednak do naszego Ropucha. Nie dość że trójwymiarowy, nie dość że "rozmyty" (che, che) to w dodatku nauczył się trzech nowych zachowań! Pierwsze z nich to - uwaga - "Potężne Kumknięcie" mające (jakoby - bowiem ze względu na niewielki zasięg trudno je efektywnie wykorzystać) lokalizować żabiątka; kolejne - "Super Skok" - umożliwi pokonywanie



wzniesień; i trzeci... taak, to już nie byle co! Obecnie bowiem podczas wypełniania swej misji (jak to pięknie brzmi) Żabik posiłkuje się swym długą, "naprowadzanym termicznie" ozorem - co oznacza, że za jego pomocą może chwycić najróżniejsze owady i to w rozmaitych stadiach rozwoju (ewolucyjnego również). Czyli ogólnie - właśnie "posiłkuje"... a może nawet "posiła". Jaki ma w tym cel? Ano, oprócz najbardziej oczywistego (balast!) dostaje za to punkty oraz, znacznie bardziej kuszące "power-ups'y". A są nimi - między innymi: dodatkowe punkty, czas, podwójna szybkość skokowego przemieszczania się czy nawet... Super-jęzor! ("upgrade" poprzedniego) Wszystkie one charakteryzują się niestety ograniczonym czasem działania, a dodatkowo ten ostatni ma piękną pomarańczową barwę (no cóż, to chyba niezbyt pasuje do kontekstu, ale za to jest jak najbardziej prawdziwe - nie uwierzycie, ale ten jęzor rzeczywiście jest pomarańczowy...) Nie tylko jednak sam główny bohater uległ daleko posuniętej ewolucji - także teren, na którym rozgrywa się jego wielka włóczęga to obecnie ogromne połacie ziemi, utrzymane w rozmaitych klimatach - a to preureoczny staw, a to mroczna jaskinia pełna pajków i nietoperzy, a to z kolei rozwrzeszczana dżungla... Ogólnie 9 widowiskowych stref... A wśród nich - jedna



naprawdę specjalna - Retro. Tak, tak - wciąż ta sama stara, dobra autostrada i nie mniej znana i kochana rzeka. Ech... Iza się w oku kręci...



Obrazu fantastycznej całości dopełnia możliwość walki nawet do czterech "żaboli" na jednym ekranie!...

No, tego to

się naprawdę nie spodziewałem - tym bardziej, że żyjemy przecież w erze "swobodnego" dostępu do InterSieci, a i rachunki za korzystanie z niej opiewają na naprawdę "symboliczne" kwoty... Jednym słowem - no przecież nie trzeba było...

Po prawej: Właśnie tak zdobywano zdżiczalę zachód.



... I wszystko byłoby pięknie, kolorowo i słodko, gdyby nie parę zgrzytów. Nie, nie zgrzytów - raczej śmieszności... Odrobinę zaskakujący bowiem wydaje się pomysł umieszczenia na drodze do Celu "pomocnych ptaków". Na ich to grzbiecie nasz bohater sięgać będzie tam, gdzie skok nie sięga! W sumie nieglupie - tyle tylko, że aż prosi się, by zakrzyknąć: patrzcie Panowie i Panie - żaba wierzchem na bocianie!... Kolejnym "rewelacyjnym" (absurdalnym, ot co!) pomysłem jest to, że Żab tonie w wodzie! Rozumiem - on jest wyjątkowy, ale to wbrew naturze ropuchy jako takiej! Wszak istnieje nawet powiedzenie - "czuć się jak żaba w wodzie" (czy jakoś tak... - w każdym razie bardzo podobnie) - a tutaj? Po prostu plum i koniec! Wytłumaczyć to można tylko tym, że on w ten sposób zachowuje się on "od zawsze" - od dziada, pradziada automata - a Frogger jako żaba cywilizowana po prostu musi kultywować tradycje rodzinne...



Zatem - mówiąc krótko - jest to udany (co dziwne) mariaż idei z 1981 roku (autorstwa Konami) ze znakomitą, naprawdę godną wymagań sprzętowych oprawą...

Na dole po lewej: Ech... Iza się kręci.

## Plusy:

- Iza to stary, dobry Frogger
- świetna grafika
- kapitalne głosze
- rewelacyjny "w-wielo-gramie"

## Minusy:

- o bo ja wtem... jakas tak blipin czozami...

Ocena:

8

Ocena? Ano, jak kto lubi - dla "zręcznościowkowców" - rewelacja (ich przekonywać nie ma potrzeby); dla żywiących ambiwalentne uczucia do tego typu gier - średniak (ale na pewno warto w niego pograć); zaś dla niecierpiących arcade - dno i totalna patologia (hmm.. dlaczego akurat "patologia"?). Zarazem... Ja w każdym bądź razie niniejszym tekstem powołuję do życia klub Mitośników Dońskiego Kumkania...

	<b>Producent:</b> Hasbro Interactive
<b>Wymagania:</b> Pentium 166, 16MB RAM, CDx2, Win 95, 3Dfx	<b>Dystrybutor:</b> Hasbro Poland Tel. (022) 8262417
<b>Internet:</b> <a href="http://www.hasbro.com">http://www.hasbro.com</a>	

# Niech Mocz Będzie z Tobą!

Star Warped

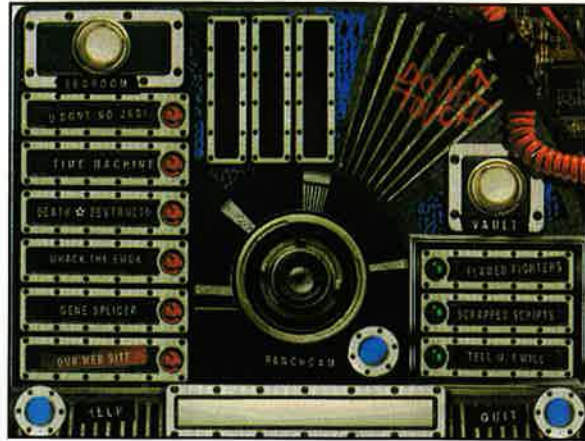
Tak to już jest, że wcześniej czy później, każdy sławny temat zostaje w końcu sparodiowany. Nie dziwi więc fakt, że stało się tak również w przypadku kultowej już Gwiezdnej Sagy, której „kultowości” nie może zaprzeczyć nikt. Wystarczy spojrzeć na opasłe tomiska katalogów z gadżetami, podręczników do RPG, gry i tysiące fanclubów rozrzuconych po całym świecie. Zaiste - fenomen na skalę światową. Kto nie miał okazji poznać bohaterów tej opowieści i zasmakować w niepowtarzalnym klimacie Gwiezdnej Trylogii, niech żałuje, bo nie wie, co traci.

## MR JEDI

**A**le, ale, nie o tym będziemy mówili, chodzi przecież o parodię, a więc poparodiujmy trochę z chłopakami z zespołu Parrot Interactive. Tak, tak, to właśnie oni odpowiedzialni są za parodię popularnego serialu X-Files (X-Fools) oraz Mysteria (Pyst). Teraz natomiast wzięli się za świat Gwiezdných Wojen i...

## DWA I PÓŁ TYGODNIA TEMU W SYPIALNI...

W naszej galaktyce na planecie zwanej Ziemia, wyemitowano film pod tytułem Star Wars. To było wydarzenie, które zmieniło nasze życie...



skąd my to znamy, co? Hmm, chyba nasi przewodnicy - Aaron i Brian, mieli podobne odczucia, to widać już od pierwszych minut po uruchomieniu gry, mimo to nie mieli absolutnie żadnych skrupułów i sparodiowali niemal wszystko, co ma jakikolwiek związek z Sagą.

Grę rozpoczynamy od wpisania swego imienia, po tej czynności panel sterujący zostanie zaktywizowany i teraz już spokojnie możemy przejść do zabawy. Gdyby były jakieś niejasności, wystarczy kliknąć na przycisk pomocy, a główni bohaterowie tej parodii, czyli Brian i Aaron, wszystko dokładnie nam wytłumaczą, nie żałując przy okazji kilku dowcipnych komentarzy. Zresztą, bez względu na to, czy zażyczymy sobie pomocy z ich strony, czy też nie, oni i tak będą z nami. Cokolwiek będziemy robić, gdziekolwiek się nie ruszymy i w cokolwiek nie zagramy, uszczypliwe komentarze Aarona i Briana będą nam towarzyszyły do końca zabawy. A ich kamera będzie nas bacznie obserwowała (miejsce czy szeroko otwarte i gdy elektroniczne oko pojawi się na ekranie gry - kliknijcie na nim). Ale po kolei...

Ta gra to w zasadzie wiele gier w jednej. To taki zlepek różnych, mniej lub bardziej zabawnych pomysłów, luźno ze sobą powiązanych. Znajdziemy tutaj proste „mordobicie” a'la StreetFighter, w którym do pojedynku stanie Leia, Luke i Greedo („Pocaluj kucharkę!”) ze swoją przepyszną kosmiczną pizzą. Będziemy mieli okazję bronić Gwiazdy Śmierci przed rebeliantami, staniczkami i pluszowymi misiami oraz zadać pytanie samemu Yodzie i gwarantuję, że ten na każde odpowie... pokrętnie. Ale nie to



najbardziej mi się spodobało, świetnym pomysłem jest Mostek z Ewokami, pomysł prosty, ale potrafi zwałić z nóg... dosłownie i w przenośni. O co chodzi w tej rozgrywce? Przed sobą mamy osadę ewoków umiejscowioną gdzieś w samym środku lasu. Na pierwszym planie widoczny jest drewniany, wiszący mostek. A po tym mostku, che, che, przebiega sobie ewok... nasze zadanie polega na strąceniu go z tego mostka kijem - brutalnie! Che, che, ale zabawne! Podczas gry będziemy słyszeli komentarze samego Darta Vadera, który będzie zachęcał nas do czynienia zła i przejścia na ciemną stronę Mocy. Gdy wywiążemy się z zadania, usłyszymy od Aarona i Briana: „to było brutalne - przerażasz nas!”

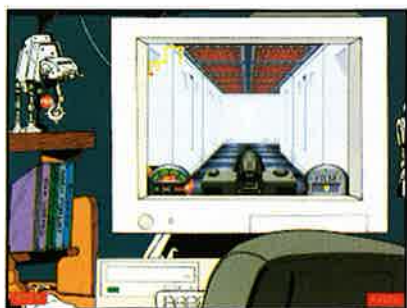
Ale to jeszcze nie koniec, bo gdy tylko wyżyjemy się na ewokach, dla równowagi będziemy mogli wyruszyć w misję reporterską z aparatem w garści, po to, by nakryć Vadera w łóżku ze szturmowcem... bez komentarza! Zwolennicy Ciemnej Strony Mocy powinni wynająć dobrego adwokata dla swojego szefa, che, che. Ale, żeby nie było, że twórcy gry są stronniczy - nic z tych rzeczy. Sparodiowano również co bardziej znane sceny dialogowe z Trylogii. Mało tego, moim zdaniem twórcy wpadli na doskonały pomysł, żeby całość podać w taki sposób, aby jednocześnie sparodiować style znanych



Na dole:  
Pojedynek na pizzę i fistaszki z przemytu, zwycięzca bierze wszystko.



Po lewej:  
Wiszący cyrk latającego Ewoka.







twórców filmowych - Woody Allena, Spike a Lee, Quentina Tarantino (ech, Luke i Han a'la Pulp Fiction - czad! „Luke jestem Twoim ojcem!” „Co ty (biip!) mi tu (biip!) taki (biip!), który (biip!) kozy, ma być moim (biippi!) ojcem?!” (Biip biip biippii!)), Jerrego Seinfelda, można się niezłe ubawić.

Gdyby jednak ktoś szukał nieco bardziej wymyślnej rozrywki, proponuję przystąpić do teleturnieju, w którym będziemy mogli wykazać się wiedzą o świecie Sagi. No cóż, pytania może nie są najpoważniejsze, ale żeby na nie odpowiedzieć, trzeba posiadać tak zwane podstawowe wiadomości na temat Sagi i odrobinę wyobraźni (koniecznie jedno i drugie), a po co - sami się przekonajcie. Autorzy programu zajęli się także przeszłością naszych bohaterów, a jakże, nie przepuścili nikomu. Chcecie się dowiedzieć, co nosił na głowie Darth Vader, gdy był dzieckiem? A może jakim był rozkosznym bobaskiem Luke? Odpowiedzi na te i inne pytania znajdziecie w *Machinie Czasu*. Dla bardziej wścibskich jest też programik, a raczej specjalna maszyna, pozwalająca łączyć ze sobą postacie z Sagi, a efekt tych kombinacji bywa



doprawdy co najmniej dziwny. Ach, nie zabraknie również czegoś dla miłośników Sokoła Millenium, co bardziej odważni będą mogli polatać sobie po przewodzie pokarmowym Jabby. Ponadto znajdziecie tutaj kilka parodii znanych gier wypuszczonych przez LucasArts, między innymi: X-Schwing i Dork Forces.

Są w grze dwa miejsca, z których możemy „skakać” między wszystkimi opcjami. Pierwszym z nich jest wspomniany już panel sterowania, w którym na początku wpisujemy swoje imię czy



też cokolwiek, co ma je zastąpić. Drugim natomiast jest pokój Aarona i Briana. Z jednego do drugiego miejsca możemy bez problemu się przemieszczać, korzystając z dostępnych bez przerwy ikonek, widocznych w dolnych rogach ekranu gry. Ponadto w pokoju dwójki bohaterów kryje się wiele innych niespodzianek, a więc wścibstwo bardzo wskazane. W trakcie zabawy natraficie na kilka „przeszkód” zastawionych przez głównych prowokatorów, jak np. drzwi z zamkiem

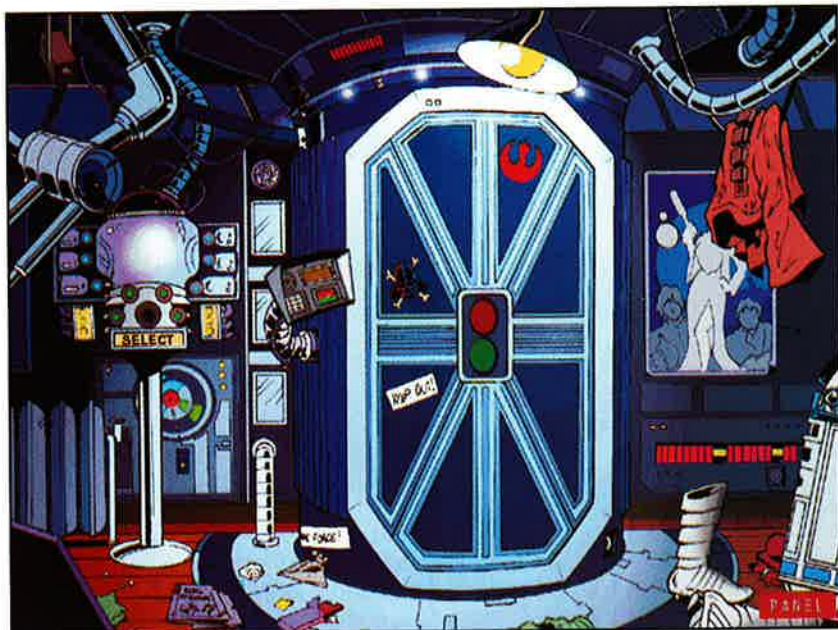


U góry: Konniczwa! Star Wars w wersji! mangowej, to jest to!

szyfrowym, za którymi znajdują się niektóre opcje. Nie zdradzę, jaka jest prawidłowa kombinacja, bo z pewnością sami na to wpadniecie - zapewniam, że nie jest to trudne. Podobna przygoda spotka Was, gdy będziecie chcieli zakończyć grę... ale to też sami sprawdźcie. Jeśli oczywiście wyrażacie taką ochotę.

Przyszedł czas na małe podsumowanie. Zabawa jest... miła, nie szalenie podniecająca, ale miła. Wykonanie... klasyczne, nic więcej nie jestem w stanie dodać, gdyż czepiać się nie zamierzam, a prawda jest taka, że grafika nie jest tutaj żadną rewelacją, ot po prostu nie straszny... jeszcze. Autorom udało wcisnąć się kilka bardzo dobrych pomysłów, niestety nie o wszystkich można to powiedzieć, parę jes wręcz niestrawnych, ale ogólnie powstał całkiem strawny mix. Program ten uważam raczej za ciekawostkę, szczerze mówiąc wolalbym zainwestować pieniądze w jakąś dobrą strategię, ale... maniakalni zbieracze gadżetów związanych z Gwiezdną Sagą powinni się temu przyjrzeć nieco bliżej, gdyż twórcy nie ukrywają, że jest to produkt zrobiony przez Fanów dla Fanów (przez duże F). Czyżby naciągali kolekcjonerów? Eeee, niemożliwe.

W każdym razie jeśli bawileś się na „Space Balls” Mela Broksa, tu również będziesz zrywał boki ze śmiechu!



**Plusy:**

- Brak większych minusów
- Spora dawka poczucia humoru
- Brak nabożnego szacunku dla Gwiezdnej Sagi
- Każdy dostaje tam po równo, nikt nie jest oszczędzony

**Minusy:**

- Przeciętna grafika
- Szybkie znudzenie się gracza przyjętą konwencją
- Parę raczej dołujących dowcipów.

**Ocena:**

5

<b>W-ACTION</b>	
<b>Wymagania:</b> 486/66, 8MB RAM, CDx2, Win 95	<b>Producent:</b> Parrot Interactive/TEEN ESRB
<b>Internet:</b> <a href="http://www.palladiumnet.com">http://www.palladiumnet.com</a>	<b>Dystrybutor:</b> Palladium Interactive

# Księga ginącego świata

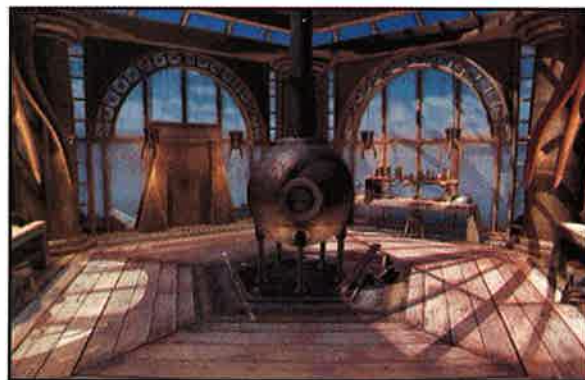
Riven - The Sequel to Myst



Najlepiej sprzedającą się do tej pory grą na PC był Myst. W samych tylko Stanach sprzedano ponad trzy i pół miliona kopii. Nic więc dziwnego, że jego następcą - Riven, jest najbardziej oczekiwaną kontynuacją w historii. A czy słusznie, czy warto było tyle czekać? Oj, było. Nawet jeśli cztery lata temu, a wtedy to pojawił się Myst, o komputerze nie miałeś zielonego pojęcia, o grach nawet nie wspominając. Bo oto pojawił się ON, a przepiękne pudełko trafiło do mych, niegodnych zresztą, jako że cztery lata temu nie trzymały pierwowzoru, ręk. Gdyby można było teraz swe grzechy czynem odkupić, na pewno bym to zrobił. Ale dystrybutorzy nasi nie kwapią się do poprzednika wydania, więc żyć musiał będę z grzechem ciężkim na sercu. Mimo to i tak szczęśliwym jest, jako że dane było oczom moim Rivena ujrzeć, uszom nasłuchać, ciału w nową rzeczywistość się przenieść...

ALLOR

Zaprawdę powiadam wam, jeśliście na piękno nie zamknięci, nowe horyzonty zostaną wam otworzone. Traficie do świata, przy którym wszystkie inne jakimś niedokończonym szkicem jeno się wydają. Nie Raj to jednak, o nie, albowiem przez Złego zmienion został. Dlatego też zadaniem waszym jest Złego w specjalnej Księdze, danej przez przyjaciela Atrusa, uwięzić. Nie sądziecie przy tym, że zadanie prostym będzie albo że Świat dzięki temu ocalon zostanie. Swym uczynkiem uratujecie jednakże wszystkie pozostałe, które w przyszłości swymi uczynkami splugawić mógłby. A i dla mieszkańców tego wiele dobrego uczynić można, bo bez pomocy szejzną wraz ze Światem zagładą. Zadanie czeka was więc trudne i odpowiedzialne zarazem. Ale radujcie się, albowiem jako jednym z nielicznych



dane wam będzie jego ujście, a bogactwo i doskonałość jaką napotkacie stukrotnie wszelkie trudy, Cel których nie raz wymagać będzie, wynagrodzi. Przestrzegam was jeszcze raz ostatni: nie stracie go z oczu, bo przepadniecie. Spiesz się zbytnio nie musicie, bo i bez tego dzień jeden w pełni wystarczyć powinien, jeśli tylko o zielonych migdałach myśli was nie nawiedzą a i na spanie czasu tracić nie będziecie.

Parę słów rzeknę wam teraz o samym Rivenie. Świat ten z pięciu wysp się składa, niewielkich wprawdzie, ale za to poblądzić nie powinniście. I



nie imaginujcie sobie, że jak małe to niczego ukryć się nie da. Wzrok musicie mieć iście sokoli, by jakiś ważnych zależności nie przeoczyć. Nie tylko on przydatnym wam będzie więc i uszu dobrze nastawiajcie. Wszystko, co znajdziecie a interesującym się wam wyda,

dokładnie przebadajcie, a wnioski wszelakie zanotujcie. Maszyneria, na jaką na pewno nie raz ani nie dwa natraficie, skonstruowana jest, by parę z gotującej się wody wykorzystywać. Obawiać się o jej stan nie musicie, na wszelakie obsługi błędy odporna jest i krzywdy uczynić wam nie powinna.

Świat ten to jednak nie tylko maszyneria wszelaka, a prócz zwierziny pod postacią ptactwa, potworów morskich (nie obawiajcie się ich jednak, płochliwe są bardzo a i mięsem



Z góry:  
Pracownia Shana od środka

żywić się nie przywykły) oraz robactwa wszelakiego najczęściej występującej i innych ludzi spotkać wam przyjdzie. Z rozmów z nimi niewiele się jednakże dowiedzie, bo uciekać przed wami będą, a jeśli już ktoś do gadki skory





Po prawej:  
Widok laguny z góry

będzie, to języka ich i tak zrozumieć niepodobna. Musicie więc przede wszystkim na sobie i materii, co między uszami w



kaczanie się waszym znajduje, polegać. Na nic największe nawet szczęście zda się, bo problemy wysoce są skomplikowane. Przy pomocy jednak zmysłów i szarej materii racjonalnemu używaniu na pewno poprawne rozwiązanie wszelakich problemów znaleźć mogli będziecie. Powtórzę więc jeszcze raz, najważniejszym logiczne myślenie jest, dokładną obserwacją poprzedzone.



Będzie to wymagało wielokrotnych między poszczególnymi wyspami peregrynacji, ale nie będziecie w żaden sposób w swych poczynaniach ograniczeni. Odwiedźcie inne światy nawet, ale to właśnie Riven najważniejszy pozostanie. W poszukiwaniach swych nie raz skorzystacie z dziwnych



#### Plusy:

- grafika
- narracja
- nic nie pozostawiono przypadkowi
- bardzo przystępny interfejs
- gra się nie zestarzała

#### Minusy:

- posiadacze słabszego sprzętu muszą zainstalować patcha
- ja chcę więcej, czyli czemu „tylko” 25 godzin grania!

Ocena:

9



wagonów, co się na dwóch linach między poszczególnymi skrawkami ziemi i skał poruszają. Podróż nimi szybka jest bardzo, ale nie musicie się obawiać - takowoż jest i bezpieczna.

Wspominałem o doniosłej bardzo roli zmysłów waszych, jak i o pięknie czekającego was Świata. Po wielokroć przystaniecie pewnie, by się choć przez chwilę parę bogactwem jego widoków nacieszyć. Nie krępujcie się, robicie to nie wy pierwsi i nie ostatni. Nikt wam biegać nie każe, a by w pełni docenić

otoczenie i niczego przy okazji nie przeoczyć, wskazane jest jak najwolniejsze się nawet po nim poruszanie.

Zadbajcie także o odpowiednie ustawienie podestu, co to na nim Księga wasza ustawiona będzie. Żadne światło, czy to z okien czy z lampy nie powinno zniekształcać jej obrazu. Nie wolno, byście zbliżali się do jej okładek w całkowitej ciemności jeno, w bezksiężycową noc najlepiej, chociaż grube zasłony dobrą namiastką tego ostatniego także dać mogą. Ważne także, by do miejsca ustawienia jej żadne obce dźwięki nie dochodziły. Inaczej podróż wasza całkowitą nie będzie, co część zmysłów wielu bardzo ważnych bodźców pozbawi. Uszy

równie są ważne jak oczy wasze! Najlepiej więc, gdyby maszyna głosu Księgi wzmacniająca jak najlepszej jakości była, bo skrzypienia trybów o zbyt małych średnicach źle nasmarowanych w dodatku na pewno podróży nie uprzyjemni. I jeszcze ostatnia uwaga. Jeśli wasz podest pod księgę ma nośność do minimalnej zbliżoną, to jak najszybciej w księdze poprawki nanieść powinniście. Inaczej wypaczenie jego może w niektórych momentach dalszych stron czytanie uniemożliwić... Jeśli natomiast jesteście bardziej lub i mniej także, szczęśliwymi posiadaczami podestu z jabłka symbolem, to radujcie się razem z pozostałymi. W niezmięnionej formie księgi i z niego odczytać się da.

Teraz zaś pozostało mi już tylko sam na sam z najdoskonalszym z dotychczas stworzonych światów, z Rivenem, was zostawić. I niech noc się nigdy nie skończy, a dźwięki wszelakie ucichną...

#### Słowniczek:

Podest - komputer Księga - gra Nośność - szybkość (komputera)

	<b>Producent:</b> Cyan / Red Orb Entertainment
<b>Wymagania:</b> P100, 16MB RAM, CDx2, Win 95, DirectX	<b>Dystrybutor:</b> Mirage tel. (022) 6179321
<b>Internet:</b> <a href="http://www.riven.com">http://www.riven.com</a>	

INFO



# Formuła 1

F1 Racing

Rok temu Psygnosis wyprodukował dla fanów samochodowych wyścigów grę, która przez pewien czas stanowiła klasę sama dla siebie. Niesamowite środowisko graficzne, które przytłaczało maksymalnie realistycznym odwzorowaniem warunków terenowych, tras, a przede wszystkim bolidów zobaczyliśmy właśnie w F1. Dla bardzo nielicznych naówczas posiadaczy akceleratora graficznego F1 było najlepszym z możliwych pokazem możliwości takiej maszyny. I rzeczywiście. Gdy pierwszy raz zobaczyłem F1 w wersji na PC i z zainstalowanym na pokładzie 3Dfx, niemal roztrzaskałem swojego pocztowego PC-ta o ścianę.

## INQUISITOR

**D**zisiaj, gdy kolejne gierki samochodowe powstają w iście ekspresowym tempie, a takich, które nie obsługiwałyby 3Dfx, po prostu nie ma, premiera nowego F1 nie będzie miała już tak szerokiego wydzwieku. Mimo wszystko, gdy odpaliłem F1Racing, wykutą w Ubi Soft grę, wiedziałem, że mam kilka nocy z głowy, a jedyną muzyką, którą będę słyszał przez następne dni, będzie wibrujący ryk silników F1.

Przed wszystkim odniosłem wrażenie, że symulacje samochodowe (mam na myśli bardziej „realne” gry w stylu TOCA czy Rally Racing '97) ewoluują nieco w kierunku managerów. To już nie tylko wyciskanie całej mocy silnika na fantastycznych, nieprawdopodobnych trasach (Megarace) oraz próba podniesienia realności prowadzenia samochodu kończąca się na wrażeniach w stylu wózka elektrycznego w wesołym miasteczku.

Po prawej: Może to nie Destruction Derby, jednak zderzenia i wypadki są równie widowiskowe i efektowne.



Oczywiście nie chodzi mi o działania typowo managerskie, jak sprzedaż miejsca pod reklamy na billboardach czy poszukiwanie sponsorów, względnie przeliczanie pieniążków za bilety. Myślę natomiast o potężnym panelu opcji, w którym dokonamy mnóstwa zmian w we właściwościach (np. jezdnych) samego pojazdu, sporego wachlarza możliwych ingerencji, które umożliwiają nam bardzo ciekawe poeksperymentowanie z bolidem klasy F1, co przynosi naprawdę wiele satysfakcji.

Właśnie coś takiego dostaliśmy w F1 Racing. W panelu zatytułowanym Drive Setup dokonamy całego szeregu modyfikacji zgodnie z naszymi potrzebami. Możemy np. zdefiniować odchylenie lub inaczej „skręt” kół w trakcie jazdy (do 25 stopni). Być może niewiele Wam to mówi, jeżeli jednak na ostrym zakręcie będziecie mogli nieco bardziej skrócić kola, zarobicie kilka sekund, gdyż okaże się, że nie trzeba będzie przed lukiem tak wcześnie hamować. Swoją drogą cała „filozofia” tego typu została wyczerpująco opisana w potężnej instrukcji, gdzie

oprócz masy tekstu pooglądacie sobie ciekawe ilustracje i wykresy. Nie inaczej jest z pozostałymi modyfikacjami. Fuel - Race Strategy pozwala zaplanować konieczne zjazdy do boksu w ten sposób, aby maksymalnie zminimalizować



straty czasowe spowodowane koniecznością tankowania. W Tyres poważnie zastanowicie się nad rodzajem ogumienia (pięć możliwości), jak również przejrzycie tabelkę parametrów poszczególnych modeli. Na kolejnym pulpicie określicie, pod jakim kątem mają się znajdować spoilery waszego bolidu. Być może na krętej trasie opłaca się trochę je „obniżyć”, co zwolni wóz, ale ułatwi trzymanie się na zakrętach. Z ciekawszych właściwości wspomnę już tylko o ustalaniu środka ciężkości formuły czy o ustawieniach odnośnie przelożeń biegów.

Osobnym zagadnieniem jest możliwość zmiany warunków pogodowych. Podobnie jak w Grand Prix (w sławetnym Grand Prix2 nie wiedzieć czemu, nie było już takiej możliwości) będziemy mogli określić, czy chcemy pokonać przeciwników w strugach deszczu, czy może zetrzeć się z nimi w pełnym słońcu (cztery rodzaje „pogody”).

Oczywiście wszelkie tego typu zmiany wprowadzamy już po wyborze określonego rodzaju jazdy, turnieju. Na początku lepiej zasiądźcie do Training, ponieważ prowadzenie F1 wcale nie jest łatwe. W treningu mamy aż cztery warianty jazdy, dzięki czemu





bardzo szybko dostosujemy swoje umiejętności do właściwego poziomu trudności. Najlepiej oczywiście nauczyć się jazdy w full realistic. Po prostu przyjemność z gry jest wówczas największa. Jeżeli jednak okaże się, że nie mamy takiego refleksu, a paluszki koniecznej gibkości, możemy wybrać w trakcie zawodów tryb Easy, a bolid sam będzie wytracał prędkość przed zakrętami, maksymalnie ułatwiając nam jazdę. Dla ambitniejszych jeźdźców przewidziano trzy tryby jazdy „realistycznej”. W tym trzeci poziom dostarcza już takich wrażeń, jak np. full uszkodzeń przy najmniejszej stłuczce. Oczywiście znacznie podnosi to atrakcyjność gry, bo zawsze znajdzie się jakieś wyzwanie, któremu nie zdołamy poddać.

F1 Racing oferuje nam kilka trybów gry. Wspomniany już Training, następnie Simple race, Grand Prix, Championship oraz Individual Championship i Time Attack. Oczywiście w każdym rodzaju wyścigów obowiązują nieco odmienne reguły i zasady (choćby punktacja w Championship). Pewną ciekawostką jest pojawienie się na trasie facetów uparcie machających flagami. Kiedy już zdzudzi się Wam ich rozjeżdżanie, przyjrzyjcie się dokładnie jaki kolorek ma flaga, którą wymachuje dany osobnik. Np. jeżeli będzie to żółta chorągiewka, oznacza to, że na trasie wystąpiły jakieś problemy i jest niebezpiecznie, czerwona z kolei będzie znaczyła, że wyścig został przerwany i zostanie powtórzony. Chyba każdy wie, co w tej sygnalizacji oznacza czarno-biała szachownica? Cóż jednak znaczącyby cała otoczka przepisów, dostępnych opcji itp, gdyby nasze pojazdy wyglądały jak zdezelowane trąbanty, a trasy kojarzyły się z wiejskimi drogami na



Suwalszczyźnie. Każdy, kto miał okazję zetknąć się z F1 z Psygnosis, może być pewien, że wrażenia wizualne w F1 Racing na pewno nie będą uboższe, a właściwie to raczej powinien spodziewać się, że jeszcze szybciej zgubi oczetą na dywanie. Przede wszystkim znacznie ciekawiej zaprezentowano kokpit (trudno nazwać go tablicą rozdzielczą) bolidu. Wyraźny, ciekłokrystaliczny wyświetlacz z wskaźnikami szybkości, uszkodzeń, paliwa itd, na pewno Wam się spodoba. Oczywiście wspomniane wskazania są również wyświetlane na ekranie wówczas, gdy obserwujemy maszynę „z zewnątrz”. Wozy są maksymalnie dopracowane. Pewna kanciastość kół w F1 (z Psygnosis) zupełnie znikła. Każdy pojazd (których tak jak teamów jest dwanaście) ma własny charakter i nieco odmienny wygląd. Co ciekawe, niektóre wózki rzeczywiście zachowują się nieco inaczej niż pozostałe, za co autorom gloria i chwała. Kiedy zredukujecie zbyt szybko prędkość, zobaczycie jak z „wydechu” i z zawieszenia sypią się snopy iskier. Jeżeli wypadniecie z trasy, bolid może się zakręcić jak bąk, ale w drastycznych przypadkach możliwe, że efektownie przekoziółkuje. W zależności od tego, czy



zjedziecie na wyspane piaskiem pobocze, czy może na zrytą kołami ziemię, kurzawa, która się podniesie, będzie miała nieco inny kolor. Oczywiście takie rzeczy to drobiazgi, ale właśnie subtelne drobnostki najbardziej cieszą i świadczą o tym, że ktoś tu zdrowo popracował głową.

Możecie być pewni, że wszystkie szesnaście tras to przede wszystkim pełne odwzorowanie prawdziwych torów, istniejących w Brazylii, Niemczech czy Wielkiej Brytanii. Poza tym odniosłem wrażenie, że są tak jakby pełniejsze, nieco ciekawsze niż te z Grand Prix 2 czy F1. Niestety, fajniutki trasy i wozy nijak nie przystają do bitmapowych potworków, które mają być publicznością. Osobiście wolałbym już, żeby „ludzi” nie było wcale. Na zakończenie dodam jeszcze, że we wspomnianej instrukcji

Na dole:  
Jak widać scenerie nie kończą się na płachetku plasku lub trawie, i błoty billboardach.



zawarto bardzo dużo ciekawych danych zarówno o trasach, teamach, jak i kierowcach. Będziecie mogli przeczytać sobie nie tylko o tym, ile lat ma Michael Schumacher czy gdzie się urodził. Obok fotki znajdziecie również takie ciekawostki jak hobby, sytuacja rodzinna(!), ulubione sparty itd. (Schumacher jeździ z zapalem na rowerze górskim).

W tej chwili F1 Racing jest najlepszą symulacją z rodziny F1. Niemal doskonała wizualnie, bogata opcjonalnie, a przede wszystkim niesamowicie grywalna gra, nie ma w tej chwili konkurentów. Dla wszystkich zwolenników F1 będzie to prawdziwa uczta dla ducha i ciała, która niestety poważnie wydrenuje nam kieszeń.

#### Plusy:

- bardzo dobre odwzorowanie zachowania bolidów
- świetna grafika wspomaganą 3Dix
- potężny panel steracji
- grywalność

#### Minusy:

- nieco bezbarwna muzyka
- pokrzące światłem publicznosci

Ocena:

9

<b>U-ACTION</b>	
<b>Wymagania:</b> Pentium 120, 16MB RAM, CDx2, Win 95, 3Dix	<b>Producent:</b> Ubi Soft
<b>Internet:</b> <a href="http://www.ubi.com.uk">http://www.ubi.com.uk</a>	<b>Dystrybutor:</b> IPS tel. (022) 6422766

# Chtop żywemu nie przepuści!

Take No Prisoners

Ostatnio wielbiciele (wy)strzelanek nie mogą narzekać na braki w „zaopatrzeniu”. Nie licząc mnóstwa gier FPP, całkiem niedawno pojawił się Postal, który z pewnością usatysfakcjonował żądnych krwi psycholii, a i Mageslayer też zapewnia odpowiednią porcję rozrywki, nie mówiąc o np. Virtua Cop 2. Teraz jednak będzie mowa o grze, która ostatnio narobiła spora zamieszania - czyli Take No Prisoners. Sam tytuł wskazuje, że nie będzie to miła zręcznościówka dla młodszego bractwa. Ale zacznijmy od początku.

## ANAKHA

Przyszłość jak zwykle maluje się w „pięknych” kolorach. Ktoś tam gdzie nacisnął nie ten guzik co trzeba i już po paru minutach mamy świat po wojnie atomowej, co idealnie pasuje na scenę strzelanki (chciałoby się choć raz zobaczyć króliczka kicającego wesoło po lesie, a pod spodem datę dwutysięczny któryś). Nas jednak interesuje konkretne miasto, San Antonio. Miasto to, jak każde inne, sprawiedliwie dostało swoją porcję promieniowania. Spowodowało to istotne zmiany w wyglądzie niektórych osobników, a także spore przetasowanie warstw społecznych. Ścisłej - miasto zostało podzielone na kilkanaście stref, które rządzone są przez określone kasty czy grupy miłośników porządku. A te są najróżniejsze - kryminaliści, samobójczy psychopaci (którzy z obłąkanym śmiechem przytulą się do ciebie i wybuchną), mutanci, wojskowi w typie najłagodniejszego sierżanta sadysty z West Point, cyborgi (wcale jednak nie przypominające człowieka), zagorzali wyznawcy pewnej religii (ale o bardzo radykalnych metodach głoszenia Prawdy Absolutnej, która oczywiście jedynie im została objawiona), szaleni komandosi i inni tacy. Miasto to jest też o tyle ważne, że mieszka tam Slade, najemnik z powołania, który jako jeden z niewielkiej grupy wybrańców przetrwał wojnę w

stanie nienaruszonym. Slade nie wchodzi w parady poszczególnym gangom, jest wolnym strzelcem pracującym na zlecenie. Niestety, pewnego dnia przychodzi doń kilku smutnych panów obdarzonych Dużą Siłą Perswazji i „zapraszają” go na przejażdżkę. Jej celem okazuje się być jeden z ocalałych biurowców, w którym to rzeczowy pan w garniturku składa mu pewną ofertę.

Otóż w mieście znajduje się Kopuła, chroniona polem magnetycznym. Garniturek wyjaśnia, że niedługo życie na zewnątrz stanie się



Na dole:  
Na przód i nie brać jeńców!



niemożliwe. Jedynym sposobem zapobieżenia klęsce jest zdobycie kryształów znajdujących się w Kopule, na których zapisane są ważne dane. Jednak aby się tam dostać, Slade musi najpierw dotrzeć do Kopuły. Trzeba więc odwiedzić każdą dzielnicę miasta i zdobyć od każdego z gangów informacje o Kopule i środki na jej sforsowanie. Chcąc nie chcąc przyjmujesz ofertę i zostajesz zrzucony w sam środek bagna.

Bagno to widzimy z góry lub z boku, w zależności od upodobania. Kamera umieszczona jest wysoko za i nad bohaterem. Przyznam się szczerze, że niezbyt przypadło mi do gustu tego typu rozwiązanie, ale de gustibus non disputandum est. Grafika wygląda przyzwoicie. Efekty świetlne są świetnie wykonane i pomysłowe (spróbujcie np. pomachać sobie szablą świetlną w ciemnym pomieszczeniu, to zobaczycie, co mam na myśli), posoka bryzga szerokim strumieniem na ścianę i podłogę, przeciwnicy eksplodują niezwykle kwiecistie. Słowem, gra na poziomie. Z drugiej jednak strony, grałem na 3Dfx-ie. Po wyłączeniu go, gra na moim P166 i 32 Mb RAM szła dość niemrawo, nie wspominając już o tym, że grafika utraciła tę „płynność” i w różnych miejscach z większym lub mniejszym natężeniem ekran zaatakowały piksele.

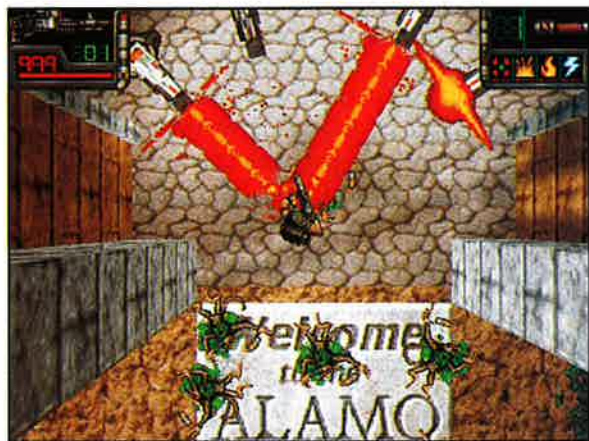
Muzyka zapisana jest w formie audio. Co jest trochę deprymujące, 90% utworów zrobiono na jedno kopyto; na szczęście ów klimat pasuje





tematycznie do nastroju gry i w miarę dobrze go potęguje. Pełno poza tym ciekawie dobranych efektów dźwiękowych, choć podobnie jak na przykład w Outlaws, nużą nieco monotonią stale niemal te same teksty powtarzane przez atakujących naszego bohatera drabów.

No, a teraz rzeczy najciekawsze czyli Broń (Kopyta, Gnaty, Rury, Giwery, Spluwy, Rozpylacze). Trzeba przyznać, że z tej strony autorom nie można nic zarzucić. Do dyspozycji dostajemy około dwunastu rodzajów oręża (plus rozmaite bonusy w postaci granatów, koktajli Molotowa, detonatorów, elektrycznej sieci, którą można unieszkodliwić przeciwnika) - co tylko dusza zapagnie. Wśród owej dwunastki mamy szablę świetlną, shotguna, najrozmaitsze



formy karabinów maszynowych, miotacz płomieni, strzelbę laserową, plazmówkę, raketnicę, granatnik - słowem otrzymujemy całkiem spore możliwości zrobienia bliźniemu tego, co nam samym niemiłe. Oprócz tego dostajemy może mniej zabójcze, ale równie przydatne, zabawki w stylu flar, masek gazowych, gogli na podczerwień, magnetycznych dysków, dzięki którym można kontrolować swój spadek z dużej wysokości, pół maskujących i innych gadżetów. Dostępnych też jest kilka rodzajów opancerzenia - od lekkiej kamizelki kevlarowej po taką osłonę energetyczną, na której wrażenie robi jedynie



trybie multiplayer, to jest on pomyślany stosunkowo ciekawie. Mamy aż sześć trybów: Arsenal (musisz kolejnych przeciwników wykańczać innymi broniąmi), Assassin (trzeba ci



bezpośrednie trafienie z armaty czołgowej - niestety, dość szybko wyczerpuje się jej zasillanie.

Slade ma na wyposażeniu miłe urządzenie, zwane PDD (Personal Data Device). Można się z niego dowiedzieć wiele miłych rzeczy: w jego pamięci zapisano dane techniczne broni przez nas posiadanych, pancerzy, przedmiotów; mamy tu też krótkie informacje o spotykanych przez nas świrach oraz mapę całego miasta. Co najważniejsze, podczas wędrówki musimy włamywać się do terminali i zdobywać kody do kolejnych drzwi w budynkach, i zabierać ubitym przez nas przeciwnikom ich PDD, gdyż z nich można również dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy. Wreszcie, można pogadać z innymi graczami, niestety tylko w trybie multiplayer. Jeżeli już jesteśmy przy



zabić konkretnego gracza, nie wolno kropnąć kogoś innego), Stockpile (zbieranie kryształów), Capture the Crystal (oparty na zasadzie popularnych gier typu Capture the flag), Kill at Will (każdy na własną rękę) oraz Strike Force (tryb kooperatywny).

Niestety, czas wspomnieć o solidnym zgrzycie.

Mowa tu o jakości wstawek. Ludzie! U schyłku dwudziestego wieku takie rzeczy! Pikseloza atakuje z każdego kąta, a patrząc na niektóre sceny, ma się wrażenie powrotu do ery kamienia łupanego. Żeby było jeszcze śmieszniej (a może

tragiczniej), te scenki skaczał Fu. W sumie, gra jest na przyzwoitym poziomie i może zapewnić sporo krwistej rozrywki (na przyzwoitej konfiguracji rzecz jasna). Niestety, brakuje tego czegoś, co decyduje o tym czy gra jest świetna, czy tylko lepiej niż dobra.

#### Plusy:

- duży wybór broni i gadżetów
- grywalność
- miłe efekty dźwiękowe
- dobra i przemyślana zabawa w trybie multiplayer

#### Minusy:

- bez 3Dta gra jest całkiem nudna
- jakość wstawek
- standardowy dobitki scenariusz

Ocena:

7



<b>Wymagania:</b> Pentium 90, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	<b>Producent:</b> Raven Software/ RedOrb
<b>Internet:</b> <a href="http://www.takenprisoners.com">http://www.takenprisoners.com</a>	<b>Dystrybutor:</b> L.E.M. tel. (022) 6428165

# SCENA KOMPUTEROWA

## Astrosyn'97

13-14 grudnia 1997 w Koszalinie odbyło się Copy Party Astrosyn. Organizatorami był Astrosyn staff, czyli jak to sami określili: "grupka starych scenowych wyjadaczy, członków wielu grup, a jednocześnie studentów koszalińskiej Polibudy". Początkowo planowane było ono na 6-7.12.97r. Jednak Politechnika koszalińska (w jej budynku odbywało się party) zaplanowała na te dni coś zupełnie innego i organizatorzy przenieśli termin o tydzień. W invitation party zapowiadało się wspaniale. Co prawda invitka pojawiła się zbyt późno (około 3 tygodnie przed party) i nie było ono najwyższych lotów.

Rozpoczęcie i wpuszczanie uczestników rozpoczęło się o godzinie 6.00. Pogoda (za wyjątkiem drobnych opadów) dopisywała. Przy wejściu, po zapłaceniu 25zł, otrzymałem identyfikator i oczywiście kartę do głosowania. Fajną sprawą był fakt, że osoby, które przyjechały z komputerem, płaciły tylko 15zł. Ofcóż plec piękna wchodziła za darmo. Wszyscy ci, którzy zapragnęli wejść, musieli najpierw wpisać się do komputera przy wejściu. Dzięki temu łatwo było sprawdzić, czy dana (poszukiwana) osoba jest na jumprezie, czy też nie. Sala, na której odbywał się Astrosyn, była mniejsza niż hala "Gwardii" w Opolu, ale wystarczająco duża, by nas pomieścić. Dokoła sali porozkładane były materace, na których duża część scenowców odspiyłała podróż. Oficjalne rozpoczęcie party odbyć się miało o godzinie 12.00, jednak nie nastąpiło, bo po co? Po godzinie pierwszej PM wpadła telewizja, więc organizatorzy zmusili się powiedzieć kilka słów na jakoś wyglądało. Właściwie to przez ten czas nic się nie działo. Szukałem znajomych, poznawałem nowych wspaniałych ludzi. Wciąż ich przybywało, do godziny 17 było wszystkich 340 i tyle mniej więcej utrzymało się do końca. Nie jest to imponująca liczba, ale uważam, że jak na pierwsze party w Koszalinie przyjechał całkiem niezły "odprysk" sceny.

Wracając do party, to zapomniałem wspomnieć, że party było multiplatformowe. Na stolikach dostępnych dla partowiczów stały głównie komputery Amiga, trochę C-64 i (o zgrozo!) tylko jeden (!!!) PC. O w pól do drugiej rozpoczęły fun-compos, raczej mało oryginalne i wcale nie było ich aż tak dużo, jak zapowiadali w inv. Nagrodą w konkursie "siłowanie się na rękę" było video (stare ale jare), które zostało natychmiast zniszczone przez zwycięzcę. Potem były inne dziwne konkursy, z także oryginalnymi ciekawymi nagrodami. Te prezenty z niewiadomych mi powodów ulegały szybkiej i radosnej destrukcji. Wszystkiemu przyspoglądała się zawodowa ochrona, nie robiąc sobie nic z tego, dopóki ktoś nie spadł ze stolika i nie złamał sobie nogi. Czas płynął, sterta śmieci, uprzążanych od czasu do czasu przez organizatorów, rosła. Wreszcie nadszedł czas na pierwsze prawdziwe kompoty. Mniej więcej o 17.30 rozpoczęło się 4CH compo. Muzyczki puszczały na Amisi. Selekcję przeszło 10 modków, królowało oczywiście techno i rave, były też dwa kawalki rockowe. Ogólnie poziom prac był w miarę wysoki. Po półgodzinnej przerwie nastąpiło multichannel compo. Zakwalifikowało się jedenaście prac. Tu poziom był wyższy. W tym samym czasie w pokojach nad party-placem odbywały się... normalne zajęcia (tzn. wykłady dla studentów).

Około godziny dziesiątej (wieczorem) odbyło się graphics compo. Tu zaczęły się problemy, ponieważ amigowcy uparli się, aby prace wyświetlane były na Amidze, ponieważ PC zniekształca ich dzieła. Po negocjacji, doszło do tego, że źle wyświetlane rysunki zostały przeskalowane i kompoty wyświetlane były z blaszaka. BTW wspomnę może jeszcze to, że big screen był raczej mały i kiepskiej jakości. Selekcję przeszło 14 obrazków, na bardzo różnym poziomie. Zaraz po GFX rozpoczęło się raytracing compo. Tu praktycznie prace nie odbiegały zbytnio od siebie poziomem, a wyświetlono 11 widoczków. Kompoty szły teraz jeden za drugim. Kolejnym było popisywanie się koderów, czyli 4kb compo (osobno na PC i na Amigę). 64kb compo odbyło się już po północy. Na PC były

trzy prace, które, jak się domyślicie, znalazły się w pierwszej trójce;) . Tu również nic nowego nie wymyślono. W międzyczasie odbyła się oficjalna premiera magazynu dyskowego Budyń #2. Czekaliśmy na niego długo i jest on trochę "przetrimowany". Większość artykułów w nim pochodzi z 96 roku, a ich autorzy często mają od dawna inną ksywkę. Tymczasem na stół poszedł C-64. Podczas pokazywania możliwości tego komputerka padło zasilanie w centrum, co spowodowało przesunięcie się niektórych competition. Na crazy demo prace dostarczyli jedynie posiadacze Amigi. Czyżby tylko oni mieli poczucie humoru?! Na VHS compo kasety przyniosły tylko trzy grupy. Praca wyświetlana jako druga nie była zrobiona nawet z udziałem komputera (właściwie to zależy, jak na to spojrzeć, bo pokazywała jak palą się układy scalone na płycie głównej PC). Tego kompo i tak zresztą nikt nie potraktował poważnie. Wreszcie przed czwartą nad ranem nastąpił Amiga demo compo (sześć demonstracji), a po niej PC DEMO compo.

Ostatnie kompoty oglądała raczej mała grupka ludzi. Większość już spała sobie gdzieś w kąciakach. Wyświetlono tylko pięć prac na grybka i były one całkiem, całkiem. Nie mogę się jednak pozbyć uczucia, że nasi scenowcy olali ten jump i poszli na łatwiznę. Po tym wszystkim, spokojnie i bez problemów można było zgrać sobie stuff na HDD (lub dyski, tyle że zajmował on ok. 85MB). Po godzinie szóstej sala zaczęła pustoszeć. Ludziska powoli wracali do domów. Na godzinę dziesiątą przewidziano ogłoszenie wyników i rozdanie nagród. Tuż przed dziesiątą skończono liczyć fundusze i odbyło się pożegnanie uczestników zaraz po rozdaniu całkiem niezłej kapuchy. Wszyscy zmyli się do domów, a organizatorom został do sprzątnięcia ten cały bajzel, jaki po sobie zostawiliśmy.

Astrosyn'97 w moich oczach, poza wieloma błędami organizacyjnymi, wcale nie był taki zły. Wydaje mi się, że był nawet lepszy niż Intel III. Jako party służące wyłącznie do zapoznania nowych ciekawych ludzi, był w sam raz. Niewielu scenowców można łatwiej zapamiętać. Przynajmniej prawie nie

była zauważalna walka pomiędzy PC a Amigą, jaka trwa od dawna. "Prawie" więc nie znaczy, że jej nie było... Chodziły też pogłoski, że selekcja suxx. No może troszkę :-). Ciekawe, czy odbędzie się kolejna edycja Astrosyn, z góry twierdzą, że na pewno tam będę.

GigaNT

## Astrosyn'97 - wyniki

### pc demo competition

- 01 technological impression .norferin
- 02 memento mori .....fuse
- 03 narcotic nap ..... hellcore
- 04 shuvax ..... cryogen
- 05 res-7 ..... pointman

### pc intro64kb competition

- 01 shity shit ..... hopeless
- 02 mathematica ..... enenzi
- 03 formaline ..... fuse

### pc intro4kb competition

- 01 sut ..... hellcore
- 02 excuse ..... pointman
- 03 4kb ..... pulse+skid row
- 04 burn! ..... grinders
- 05 4kb ..... unknown

### 4channel music competition

- 01 final battle ..... xtd/mystic
- 02 funkadelic ..... prodigy/oops!
- 03 at the sunrise.....protas/frs+nah+mawi+grid
- 04 chemical speed . dagon/gel design
- 05 xcination ..... cedin/freezers
- 06 checkpoint ..... lunar/?
- 07 mammo, jade na goal! ..... dave
- 08 darkworld ..... standhall
- 09 it's alright . marc/haujobb+sector 7
- 10 in a deep .. revisq/ftp+nah+and+fuse+msc

### multichannel music competition

- 01 mission goa ..... raze/nah-kolor
- 02 ugly duckling ..... falcon/pulse
- 03 sulphuric acid ..... superfm/appendix+psl [dbm]
- 04 under attack..... contriver/suspect



# „Rzut okiem” na polską scenę.

REM/Exmortis

- 05 explore .... protas/frs + grid + nah + mawi  
 06 do what's good ..... key g/pulse  
 07 dust ..... rav/liberty  
 08 habakuk ..... jimmy blunt/monar  
 09 suggestopedia ..... muffler/haujobb + dcs  
 10 pocket ..... lsd/hypnotize

## graphics competition

- 01 voodoo ..... mustafa/cruel + floppy  
 02 rycerzyk .... caro/nah-kolor + phase truce  
 03 calma .. visual/nah-kolor + freezers  
 04 addiction ..... dzordan/anadune  
 05 organizer ..... madd/cruel  
 06 mr. bean ..... x-man  
 07 sunshine ..... fame/floppy + pulse  
 08 fly ..... kro/dinx project  
 09 ramos ..... foli  
 10 siaba ..... insert/amnesty

## truce competition

- 01 underwater pressure ..... zoltan/amnesty + mawi  
 02 wrak ..... muad'dib/scum + taski  
 03 sniadanie .traitor/phase truce + tng  
 04 dragon ..... motion studio  
 05 lech ..... crash/?  
 06 dune 4 ever ..... unknown  
 07 bad toys ..... souless/?  
 08 pokoi ..... mokry/?  
 09 stop making this shit! ... anty jabol  
 10 virtua ..... zapi/?

## amiga/pc crazy demo competition

- 01 .. chlopaki nie placa ..... przyjaciele stefana b.  
 02 .. dzisiaj ..... untitled  
 03 .. w kamiennym stolcu ..... odbyt design  
 04 .. terminator . przyjaciele stefana b.  
 05 .. big-bit design ..... grzesiek kocha disko  
 06 .. where we go ..... anty jabol  
 07 .. life moments ..... voodka people  
 08 .. wyklad ..... przyjaciele stefana b.  
 09 .. mysza ..... przyjaciele stefana b.  
 10 .. mangadrome ..... reksio design

## video demo competition

- 01 vhs oo3? ..... big-bit design  
 02 jak programowac peceta ..... big-bit design  
 03 saturday night fever ..... kameli

**Witajcie drodzy czytelnicy. W tym artykule chciałbym przybliżyć Wam, co się aktualnie na naszej kochanej scenie dzieje a także podsumować trochę miniony rok. Będzie to taki zlepek newsów z naszej sceny, tak aby każdy mógł się w tym potapać, bo czasami ja sam się gubię bądź jestem mocno zaskoczony niektórymi wydarzeniami.**

Na scenie istnieje teraz sporo grup, sporo grup też przestało istnieć. Trzeba więc uaktualnić naszą „bazę danych”.

Amnesty - nadal istnieje i ma się dobrze. Amnesty powstało niedawno z Absence, które się rozpadło. Amnesty organizowało pecetową część Gravity'97. Posiada ona także sekcję amigową. Do grupy tej należą m. in. Brach, Warlock i Szudi, który wygrał ostatnio multichannel compo na Gravity'97. Warlock już od dłuższego czasu nosi się z wydaniem swojego dema. Ciekawe kiedy wreszcie bomba wybuchnie Warlock? :)

Exmortis - również bardzo dobra i bardzo stara grupa. Jej aktualny skład (w momencie pisania tego tekstu) to:

Avran, Orion, Unreal - koderzy Ellyn, Clifford M. - graficy Slaughter - muzyk Zydel, Rem - graficy 3d. REM - swapper

Oczywiście to tylko polska ekipa, bo oprócz w.w. ludzi w Exmortis są także: Samael - koder z Słowacji, Gandalf - internetowiec :) z Francji, Zapman - grafik 3d z Finlandii. Exmortis wygrało Gravity'97 ze swoim demem „Unclean”.

Hypnotize - na szczęście po śmierci Ozira, która była prawdziwym ciosem dla jego przyjaciół i całej sceny, grupa nie rozpadła się. Wydała intro na Gravity'97 pt. „Phaedra” zajmując IV miejsce.

Poison - chyba przestało już istnieć po przejściu Yoghurta, Spy'a, Fame'a Lucky'ego do Pulse. Ich ostatnie demo zajęło IV miejsce na Gravity'97. Wygrali oni także party Intel Outside IV z demem „Fantasy World”.

Procreation - grupa powstała w styczniu 1997r. po rozpadzie polskiej sekcji francuskiej grupy Kloon. Była to raczej krótka «fuzja», bo trwała zaledwie około 3 miesięcy. Aktualny skład grupy to: Astharoth, Mirec, Texa - koderzy, LUK, Weed - muzycy, Xman, Scape - graficy, REM, Toudi - graficy 3d, REM - swapper, Garfield - ansi/ascii maker, editor maga MEASURE. Warto tutaj zauważyć, że prawie połowa składu nie mieszka w Polsce. Procreation wygrało ostatnio intro compo na Gravity z intrem „Tryit”.

Pulse - oczywiście Pulse się nie rozpadło, wręcz przeciwnie, znowu powiększyło swoje szeregi, a o kogo? Z Poison doszli do Pulse: Yoghurt, Spy - koderzy, Fame, Lucky - graficy. W tej chwili jest to chyba największa liczebnie, a za razem bardzo dobra grupa. Jej obecny skład to: Unreal, Camel, Yoghurt, Spy, Technomancer - koderzy (wow!, co za drużyna!) Lazur, Fame, Lucky - graficy Scorpik, Falcon - muzycy

Oczywiście jest to tylko polska sekcja, bo istnieje również francuska sekcja i Jogeir z Finlandii. Pulse zajęło II miejsce na Gravity'97 ze swoim demem „Sunflower”. Obecnie Pul(s)acy składają demo na The Party, ale czy im się uda, czy zdążą na czas dowiemy się już wkrótce.

Revelation - w Polsce istnieje «nasza» sekcja tej międzynarodowej grupy, do której należą m.in. Rommel i Thorin. Polskę reprezentują Case, Cliff i Coop.

Swirl - po odejściu Yarpaena w październiku br. nieznanie mi są dalsze losy tej grupy. Aktualnie grupę tworzą: Aktin - swapp, Key G - music, Astaroth, Draken - graficy. Największym

sukcesem Swirl było zajęcie trzeciego miejsca w intro competition na GP III - „Batism of fire”.

To nie są oczywiście wszystkie polskie grupy, skądże znowu, istnieją także: The Grid, Norrferin, Liberty, 303, Enezi, Fuse, Hellcore, Logrus, Stones, ByteLand, Mystic pC, Spawn, Flypaper, Skrew!Bolt i dużo innych, o których wspomnimy może przy innej okazji.

Może teraz trochę o magach:

W tej chwili w Polsce regularnie jak na razie wychodzi tylko MEASURE, który do tej pory wydawany jest w formie tekstowej, początkowo był on edytowany przez grupę IPC, a po przejściu Garfielda do Procreation, jest on wydawany właśnie przez tą grupę. Od numeru 4 powinien on ukazywać się już w formie kodowanej. Oczywiście największym plusem MEASURA jest jego „punkualność”.

Fatum - jest to charstmag, którego już wszyscy pochowali w połowie roku, a potem niespodziewanie ukazał się na Gravity. Autorzy, grupa Prism (ex. Elysium) zapowiadają kolejne wydania.

Budyń - w końcu nastąpił oficjalny debiut tego magazynu (na party Astrosyn). Wprawdzie parę osób mogło cieszyć się nim nieco wcześniej, no ale dla ogółu jest on dostępny dopiero od grudnia'97. Można powiedzieć tyle - NARESZCIE. Miejmy tylko nadzieję, że na trzecie wydanie Budynia nie będziemy musieli oczekiwać przez następny rok ;-).

Lush - wydawany przez grupę Fuse, jak na razie doczekaliśmy się tylko jednego wydania, było to w połowie 1996 roku.

Wrotki - wydawana przez grupę ByteLand, wciąż czekamy na 6 wydanie Behemot!

Parties:

Kilka w tym roku się w Polsce odbyło z różnymi skutkami: :) Oczywiście jako pierwsza w tym roku odbyła się Próba Generalna III w Ostrowcu Świętokrzyskim, organizowana przez grupę Absence. Ja osobiście uważam to za niewypal. Totalny brak jakichkolwiek crazy kompotów, nagłośnienie raczej mierne. Oprócz tego na party kupa lamerów-tubylców grających w Quake'a oraz przegrywających sobie gry. Raczej niemiło wspominać to party. Warto dodać, że było to party tylko na PC.

Kolejnym był Intel Outside IV we Włocławku organizowany przez grupę Union. Właściwie tegoroczna edycja miała się nie odbyć, ale jednak grupa Union zdecydowała się kolejny, już czwarty raz na zorganizowanie dużego multikomputerowego party. Dużego do nie znaczy wcale bardzo dobrego. Niestety ludzie z Union niczego się jeszcze nie nauczyli, bo kolejny raz trzeba było intra64kb oglądać nad ranem przy świetle dziennym. Oprócz tego miał miejsce niemiły incydent z redaktorem pewnego pisma poświęconego Amidze, ale zainteresowanych tym wydarzeniem odsyłam np. do MEASURA, gdzie na pewno znajdziecie artykuły szerzej traktujące o tym zaiscju i całym party.

Gravity'97 - mimo kilku przekrętów (jak się niedawno okazało) z wynikami party i kilku innych niedociągnięć, to na tle dwóch wyżej wymienionych na pewno najlepiej oceniam to party. Zdecydowanie najlepsze nagłośnienie, big screen. Było to party multikomputerowe organizowane przez Anadune (AMIGA) i Amnesty (PC). Party odbyło się w Opolu 30 sierpnia 1997r.

Podsumowanie:

Polska scena komputerowa PC na pewno rośnie w siłę, było to chociaż widać na Gravity, które odwiedziło 256 pecetowców i 265 amigowców. Po raz pierwszy na party było obecnych tak dużo ludzi reprezentujących PC. Oczywiście nie sama ilość się liczy, przede wszystkim produkcje, a te stoją w tej chwili na najwyższym światowym poziomie, wystarczy chociaż obejrzeć dema z Gravity - „Unclean” - Emortis, „Sunflower” - Pulse, „Panoramix” - Poison, wszystkie z nich wygrałyby niejedno zachodnie party, na pewno nie mamy się już czego wstydzić. W zachodnich magazynach (chartsmagach), np. Shine, który wyszedł w listopadzie 1997 roku, czołówka to właśnie Polacy - grupa Pulse, która okupuje pierwsze miejsca w większości «konkurencji» - najlepszy koder, muzyk, grafik, grupa. Ogólnie wyprzedza ona prawie dwukrotną ilością punktów grupę Orange.

# Swapperzy...

kenji.dragon

Ludzi parających się tą profesją jest w Polsce baaardzo wielu. Głównie za sprawą CDA i ukazujących się w tym magazynie artów o scenie. Są to głównie arty mówiące o maniactwach swappera, porady jak wejść na scenę, raporty itp. Po ich lekturze można dojść do wniosku, że swapper to najlepsza fucha na całej scenie. Dlatego 98% nowych ludzi na scenie to swapperzy. Doszło do tego, że tygodniowo dostają 3 listy od osób świeżych na scenie. Cieszyłbym się z tego, gdyby to byli np. graficy, muzycy lub koderzy. Niestety tak nie jest. Nie chce mi się wierzyć, że w Polsce nie ma już ludzi utalentowanych graficznie lub muzycznie. Wiem, że łatwiej jest zgrać stuff z CDA i porosyłać po ludziach niż przysiąść nad Fast Trackerem i napisać coś ładnego. Zastanawia mnie tylko fakt, kto takim beginnerom odpowiada na te listy? Wierzcie mi, że na scenie niezbyt przychylnie patrzy się na swapperów mających w swojej metryce „miejsce urodzenia”: CDA. Czy warto pchać się w swapperstwo? Przecież o wiele większy rozgłos na scenie zdobędzie grafik lub muzyk, że o koderze nie wspomnę. Jakbyście się przyjrżeli (wy potencjalni scenowicze) na creditsy w demach, to w 99% z nich nie ma xywy swappera. A to tylko wierzchołek góry lodowej. Mnie jako swappera najbardziej boli serce, gdy widzę obrazek lub muzyczkę zadedykowaną swojej sympatii. Ja tak zrobić nie mogę, bo nie umiem. Może gdybym na samym początku miał warunki ku temu, aby coś narysować (jak ja zaczynałem to miałem c-64 z telewizorem b-w i magnetofonem!), to bym dzisiaj parat się inną profesją. A wy! Praktycznie każdy z was ma Pentium 133, monitor kolor, dobrą kartę graficzną i nie wiadomo jakie

jeszcze bajery. No to na co jeszcze czekacie??? Kiedyś Scorplik w jednym ze swoich wywiadów powiedział, że u muzyka 30% to talent, a reszta to efekty ćwiczeń. Podobnie jest z grafiką. Wystarczy tylko się troszkę przyłożyć, a efekty przyjdą same. Może nie pierwsze miejsce na chartsach (choć i taka możliwość jest całkiem realna), ale na pewno jakaś grupa chętnie wpisze was na swoją memberlistę. Jako swapperzy tego nie osiągniecie. Większość z grup ma już w swoich szeregach dobrego swappera, a drugiego im nie potrzeba. Tak na marginesie to mailswapper, wbrew pozorom, jest wymierającym gatunkiem. W Polsce nie jest to jeszcze tak widoczne, bo mamy drogie ceny za impuls telefoniczny. Jednak ta fala obumierania dojdzie kiedyś i **do nas** (najdalej za rok!). Wtedy to ze sceny ojadą najstarsi swapperzy, a z nowymi nikt nie będzie chciał rozmawiać. Niestety technika wypiera człowieka także i na tym polu. Taki los nieprędko spotka grafika, kodera, muzyka, raytracera. Ich maszyna nie zastąpi. Zatem panowie: siadać do klawiatur, odpalać Turbo Assembler (lub FT II, Deluxe Painta, 3d Studio) i do roboty. Po porady możecie się zwracać do grafików, muzyków itd, którzy już na scenie są od dawna. Oni wam na pewno pomogą. Ba! Nawet ocenią prace i wskażą główne elementy do dopracowania! Ja także chętnie odpowiem na każdy list od osoby, która nie jest swapperem.

PS. Swapper jest dość kosztowną i trudną profesją. Wiedzą o tym ci, którzy mają za sobą utratę kilkudziesięciu dyskietek, stratę kupy forsy na znaczki i dopłaty do nich. Poczta także z wielką lubością zniechęca nas do działania...

# NEWS!!!

- Lucky, Spy i Yoghurt zasilili szeregi Pulse.
- Największy polski ftp site poświęcony tylko i wyłącznie osiągnięciom scenowych rodaków (+ duże archiwum dla AWE 32 i 64):  
ftp://195.116.36.50.  
Maintained by Yool & Cortez/PSN.
- Wyszedł plScene Guide revision #1. Do zdobycia na w/w sajcie.
- Ostatnio pojawiły się: #2 issue diskmaga DRAGON, #4 issue packa KLOP by Lexus, #3 issue Measure by Garfield/IPC. Większość z nich macie już na CDA.
- Nowy musicdisk by Falcon/KeyG/Unreal/Lazur jest w przygotowaniu.
- Niedługo ukaże się nowy CD scenowy, tym razem poświęcony tylko i wyłącznie grafice! Innymi słowy: setki mega prac najlepszych grafików i tony narzędzi pomocnych wszystkim zapaleńcom; amatorom jak i profesjonalistom. Więcej informacji w kolejnych CD-Action.
- Tokyo Dawn Records ma zamiar wydać music-disk zawierający utwory m.in Keith303, Falcona, Ambientmove, Velvet'a...

NEWSY ZGROMADZIŁ  
CORTEZ ^ POISON

# Muzyka w grach: ciąg dalszy...

**Jak obiecałem w zeszłym miesiącu, należało by skończyć artykuł o muzyce w grach RPG. Dzisiaj, jak zapowiedziałem ostatnio, zajmiemy się systemami innymi niż fantasy.**

**Do powyższej kategorii należy oczywiście cyberpunk, ale także światy współczesne lub zbliżone do współczesności, takie jak choćby Zew Cthulhu. Muzyka ilustrująca przygody rozgrywane się w takich światach musi różnić się od tej, jaka towarzyszyła nam w światach "pseudosredniowiecznych" bądź nawet "pseudostarożytnych". Oczywiście schemat ma to do siebie, że często należy się z niego wytłumaczyć, gdyż inaczej popadając w rutynę, wywołujemy wyłącznie znudzenie. Na przykład weźmy cyberpunk. Odpowiedź na pytanie, jaką muzykę wybrać do tego gatunku jest oczywista: uzależniona od gustu graczy i potrzeb okoliczności odmianę techno. Bezwarunkowo, absolutnie i wyłącznie!**

LORD YABOL

Otóż nie jest to wcale prawdą, a krążący stereotyp możemy śmiało zignorować, zastępując go własnymi świeżymi pomysłami. Na początku jednak powiedzmy sobie o stereotypie. Otóż odmianą techno (o ile można tak ten gatunek zakwalifikować) najbardziej pasującą do cyberpunku jest industrial. Nine inch Nails, Hedone, LD czy inne grupy tego rodzaju doskonale oddają klimat początku przyszłego tysiąclecia. Nie bójmy się też "plastiku", czyli najbardziej komercyjnych gniotów, które nikomu normalnemu się nie podobają, ale kultura konsumpcyjna spowoduje, że będą wszechobecne w przyszłościowym świecie. Gracze w rzeczywistości słysząc taką muzykę będą faktycznie podenerwowani, znacznie bardziej, niż gdyby MG oznajmił, że oto właśnie z wielkich głośników reklamowych umieszczonych nad placem dobiega najnowszy utwór dJ. QUICKSILVERA (no chyba, że sam go odśpiewa - to będzie gorsze od puszczenia tego w rzeczywistości). I o to chodzi. Muzyka tworząca klimat gry nie zawsze musi się graczom podobać. Spróbujcie wejść do któregoś z pubów w centrum Wrocławia i posłuchać muzyki. Komercją i miernotą wieje na kilometr, ale mimo to siedzieć trzeba (chyba, że ktoś woli na lawce albo w "tzw. pubach" osiedlowych, gdzie kulturalny relaks przy kufelku ustępuje miejsca pospolitemu pijaństwu). A wielkie ekrany telewizyjne nadające przez większość czasu reklamy i w związku z tym debilne (przykro mi, ale delikatniej tego określić nie mogę) "piosenki" reklamowe? Ani jeden, ani drugi przykład nie jest miły, ale

przecież oba należą do naszej rzeczywistości i musimy się z tym pogodzić. A wyobraźmy sobie w tym wszystkim rolę gracza, który (jako jedyny w drużynie) zachwycia się rzeczonym gniotem, i to w sposób co najmniej demonstracyjny. W rzeczywistości może tego nie cierpieć, ale jeśli będzie dobrze grał, to pozostali gracze będą porządnie wściekli już od początku sesji. A jeśli właśnie o to chodzi MG, to mamy atmosferę jak marzenie. Ta dość długa dywagacja miała na celu uświadomienie graczom i MG, że "nastrój" nie zawsze oznacza "miły nastrój". Ale wróćmy do niekomercyjnego techno. Ambient jako całość możemy spokojnie wykluczyć, gdyż do cyberpunku zdecydowanie nie pasuje. Natomiast rave, acid house i trance to idealny podkład dźwiękowy do większości sesji cyberpunkowych. Nie wspominając już o eksperymentach typu Prodigy, Ramstein czy Apollo 440, które trudno jednoznacznie zakwalifikować, ale wiadomo, że będą pasowały. No dobrze, ale napisałem, że techno nie jest jedyne. Mianowicie gatunek ten nasuwa się nam, jeżeli z cyberpunku weźmiemy pierwszy człon nazwy. A co by było, gdybyśmy wzięli drugi? Punk to bunt. Zachodni punk to walka przeciw wilczyemu regułom kapitalizmu i obłudzie "demokratycznych" polityków, a punk polski (wczesny) jest buntem przeciwko systemowi totalitarnemu. Światy cyberpunkowe to właśnie złodziejski kapitalizm, z jedną zasadą ("Silniejszy przeżyje - słabszy do piachu") albo też system totalitarnego nadzoru prawnego, a

nawet mentalnego (vide Paranoja: "Obywatelu - Komputer jest twoim przyjacielem. Proszę ustawić się pod ścianą i czekać na pluton egzekucyjny. Miłego dnia."). Punk pasuje wręcz idealnie. Oczywiście punk zaangażowany, a jednocześnie ambitny. Zespoły śpiewające o kleju butaprenie i jabolach (nie mylić z Yabolem, gdyż ja wina nigdy nie lubiłem [ładnego, normalnego też nie], a od miesiąca jestem całkowitym abstynentem) raczej się nie nadają. Chyba że mowa o grupach obcojęzycznych, a gracze akurat nie rozumieją danego języka. Z polskich zespołów warte wymienienia są np. Dezerter (rewelacja!) czy Ga-Ga, a z zachodnich oczywiście The Exploited (Sex Pistols i podobne to moim zdaniem zbyt "ładna" muzyka. Może dlatego, że punku słuchałem, zaczynając od grających znacznie ostrzej grup polskich). Poza tym polecałbym przejrzeć dokonania undergroundu. Taki holenderski (bodajże) Total Doom to również doskonały podkład muzyczny do cyberpunku. Albo wczesny Napalm Death (uwierzycie, że na początku to był punk?). W zasadzie nadaje się każda (w miarę rozsądka) "muzyka buntu": hard core, punk, grunge czy rap. Przykłady: Body Count, Clawfinger, ProPain jeśli chodzi o hard core, o punku już pisałem, natomiast co do grunge, to oczywiście Offspring i Nirvana. Rap to gatunek dosyć szeroki, ale przeznaczony dla wąskiego kręgu polskich odbiorców (mówię o graczach - słuchać może każdy, nawet nie rozumiejąc, o czym śpiewają). Owszem, będzie tworzyć doskonały klimat, ale gracze powinni rozumieć, o czym (choćby w przybliżeniu) mówią teksty. Jeśli ten warunek jest spełniony, to doskonale nadaje się Cypress Hill, Lordz of Brooklin, House of Pain i dużo innej, mniej znanej "czarnej muzyki". Ostatecznie możemy sięgnąć po grupy polskie - polecam zwłaszcza Kaliber 44, ale to już nie będzie do końca "to". Cięższe gatunki metalu (ale szybkiego - gothic raczej odpada) nadają się również dobrze, co industrial. Ale to wszystko nadaje się raczej na tło do przygód dynamicznych, pełnych zmian tempa, tła akcji itp. Jeżeli jednak większość rozgrywki to problemy moralne, akcja rozgrywana poprzez trudny wybór "mniejszego zła" i przy znacznym wpływie psychologii na grę (takie przygody są niesamowicie

trudne, i do zagrania i do prowadzenia, ale dają niesamowitą satysfakcję), to tło muzyczne powinno być trochę inne. Dlatego też najlepiej jest tu wybrać płyty, które zaliczane są do kategorii "eksperymentów" i ciężko je jednoznacznie zasztafkować. Na przykład dwie ostatnie płyty grupy Tiamat: "Wildohoney" i "A deeper kind of slumber" (znajomość angielskiego wręcz konieczna) czy z zupełnie innej strony "Future Sound of London" (wszystkie płyty ze szczególnym naciskiem na "ISDN"). Nie bójmy się też całkowicie zszokować graczy. Co zrobią, jeśli nagle pojawi się postać uwielbiająca walce Straussa? A to po prostu egzotyka i snobizm. I już mamy snoba bardziej wyrazistego, niż gdybyśmy podpierali się malowniczym opisem. No dobrze, rozpedziłem się pisząc o cyberpunku, a przy okazji całkowicie zapominając o światach bliskich współczesności. Tutaj nadaje się właściwie wszystko i właśnie dlatego trudno jest wybrać. Jedyna rada, jaką mógłbym w takim wypadku posłużyć, to obejrzenie razem z drużyną kilku filmów zbliżonych klimatem do świata, w którym grają i wybranie tego z najlepszą muzyką. Mamy już "bazowy klimat", po czym możemy stworzyć dowolne wariacje (to wbrew pozorom termin muzyczny, a nie psychiatryczny) na ten temat. Absurdalny przykład: Forest Gump (epizod wietnamski) to jeden z niewielu filmów, w którym jako tło muzyczne wojny w Wietnamie służyły utwory hippiesów, Marleya i Doorsów, które teoretycznie zupełnie nie pasowały, ale w rzeczywistości pasowały idealnie (jeśli ktoś się nie domyśla, to przesłania wszystkich zespołów, których muzyka ilustrowała epizod wojenny, były zdecydowanie antywojenne). Poza tym radzę po prostu skoncentrować się w tym wypadku na nastroju raczej samej przygody, a nie całego świata gry, gdyż w ten sposób dobór będzie dużo łatwiejszy. I na tym w zasadzie musimy zakończyć. Trudno jest radzić nie znając dokładnie gustów muzycznych graczy. Po prostu dobry MG powinien najpierw poznać "orientację muzyczną" graczy, a później dobrać muzykę według własnego gustu, powyższy artykuł traktując wyłącznie jako wskazówki.

# Solucja - Betrayal at Krondor

Tym razem w Chaosie pora na solucję do gry, w którą wszyscy mają okazję zagrać. Mowa o *Betrayal at Krondor* - klasyka wśród gier RPG - przez niektórych uznawana za najlepszą w swojej kategorii. No i co równie ważne, pełną wersję tej gry znaleźć można na naszej grudniowej płycie. Dzięki tej solucji będziecie mogli zakosztować wszystkich przyjemności gry, więc kończę gadać i zaczynam solucję.

YASIU

## ROZDZIAŁ 1 : Into the Dark Night

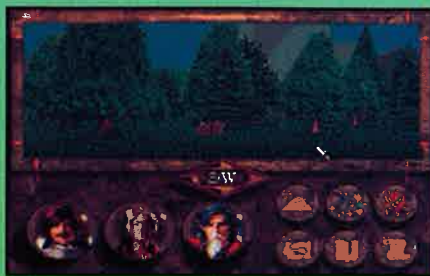
Zadaniem gracza jest doprowadzenie więźnia o imieniu Gorath do miasta Krondor. W tym celu trzeba obcyć długą i niebezpieczną podróż na południe kraju. Grę zaczynamy mając przed sobą zwłoki zabójcy, które aż proszą się o przeszukanie. Oczywiście nie można mieć skrupułów, a po udanym plądrowaniu należy czym prędzej ruszyć drogą na południe. Osobiście proponuję używać do tego celu opcji, która automatycznie prowadzi drużynę drogą. Oczywiście nie trzeba tego robić, ale tak jest wygodniej. Aha - jeśli chodzi o drużynę, to składa się ona z trzech osób. Jedną z nich - Gorath - jest dość dziwnym więźniem, bo jego wolność nie jest zbyt ograniczana a poza tym czyhają na niego hordy zabójców, z którymi będziemy mieli okazję spotkać się po drodze. Kolejnym członkiem drużyny jest Owyn - początkujący czarodziej, raczej kiepsko walczący. Za to Locklear jest dobrym wojownikiem i na razie stanowi naszą główną siłę bojową. Ale tymczasem ruszamy na południe.

Pierwsze spotkanie po drodze będzie całkowicie bezpieczne. Drużynę dogoni Phillip - znajomy Owyna, dzięki któremu dowiemy się co nieco o opuszczonych domach, o karczmach i miastach w pobliżu. Po wypytaniu go o wszystko, Phillip pójdzie sobie, a my ruszymy dalej. Po jakimś czasie natkniemy się na boczny drogę, można w nią skręcić, dzięki czemu dotrzemy do miasta LaMut. Tu pierwsze kroki możemy skierować do karczmy, gdzie za odpowiednią opłatą karczmarz, były żołnierz, poduczy nas trochę walki mieczem. Tyle tylko, że kwota jakiej żąda jest całkiem spora - dlatego

trzeba trochę się dorobić. W tym celu należy udać się do garnizonu, gdzie stary znajomy Locklear poprosi go o pomoc w znalezieniu skradzionego rubinu. Nie jest to obowiązkowe, ale można biedakowi pomóc. W tym celu należy udać się do Lorient (na wschód od LaMut). Gdy już tam dotrzemy, musimy znaleźć Keifera Gem Mastera i porozmawiać z nim o skradzionym kamieniu. Z rozmowy wynika, że aktualnym posiadaczem kamienia jest niejaki Isaac, którego możemy znaleźć w miasteczku Hawks Hollow, leżącym na południe od Lorient. Po drodze lepiej nie skręcać w żadne boczne dróżki, bo można natknąć się na śmiertelnie chorego człowieka, który (chcąc czy nie chcąc) zarazi nas swoją chorobą, a wyleczyć nas z niej może niejaka Michelle z Lorient za 25 sztuk złota.

Isaaca znajdziemy na drodze niedaleko Hawks Hollow, można z nim spokojnie porozmawiać, a za naprawienie mu miecza można odzyskać kamień, z którym należy wrócić do La Mut, gdzie od dowódcy garnizonu dostaniemy 100 sztuk złota nagrody (swoją drogą - niezły interes). Następną rzeczą, którą można zrobić, jest pomoc krasnoludowi przesiadującemu w karczmie w La Mut. Jego problem to Brakk Nurr - potwór, który załęgł się w pobliskiej krasnoludzkiej kopalni. Aby zlikwidować ten problem należy wyjść z miasta i ruszyć na południe, po czym skręcić w pierwszą napotkaną drogę prowadzącą na zachód. Na jej końcu znajduje się wejście do kopalni. Już w środku natkniemy się na jednego z mieszkańców kopalni, który proponuje nam pieniądze za zabicie wspomnianego potwora. Może nas też za drobną opłatą 50 sztuk złota nauczyć sztuki naprawiania mieczy. Jeśli stan kasy na to pozwala, proponuję skorzystać z oferty,

szczególnie że jeśli zabicie potwora się powiedzie, drużyna będzie 100 sztuk złota do przodu. Zdążając w północno zachodnie rejony kopalni, napotkamy po drodze zbójów, których należy nauczyć porządku, a także kilka skrzyń, w których ukryte są ciekawe rzeczy. Jeden z kufrów - ten, który wymaga rozwiązania zagadki - otwierany jest słowem BARROW. Ale to wszystko tylko preludium - prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero podczas walki z Brakk Nurrem - jest on dość twardym przeciwnikiem, ale walka z nim jest



opłacalna. Zaraz po jego pokonaniu pojawi się krasnolud, który obdaruje nas pieniędzmi, a w skrzyni leżącej gdzieś w sali, gdzie odbyła się walka, znajdziemy klucz - Guilder Passkey - dzięki któremu spokojnie otworzymy dotychczas zamknięte drzwi niedaleko wejścia do kopalni (na pierwszym skrzyżowaniu w lewo).

Za tymi drzwiami, w skrzynce, do której hasłem jest słowo SIEVE, znajdziemy dwa miecze, ładną muszlę i książkę ze spisaniem w niej historii kopalni. Dowiemy się też dzięki niej i rozmowie z krasnoludem (którego spotkamy przy wyjściu z kopalni), że trwają właśnie prace mające na celu dokopanie się do jaskini smoka, który kiedyś tu sobie mieszkał. Na razie należy ruszyć dalej na południe, aż do miejscowości Questor's View, w której to na dobry początek proponuję zapukać do pierwszego domu z brzegu. Zostaniemy obdarowani jedzeniem przez jego mieszkańców, a to zawsze pewna oszczędność pieniędzy. W innym domu mieszka człowiek o imieniu Tad, za drobną opłatą udzieli nam lekcji szermierki. Wprawdzie to małe co nieco to... 75 sztuk złota, ale jeśli drużyna dysponuje taką gotówką, to warto. Po tym należy ruszyć dalej i na rozdrożu skręcić na południe. Ze

spotkaniem chłopem można porozmawiać, można go zignorować, w każdym razie do Krondoru już niedaleko. Po drodze mamy tylko miejscowość o nazwie Sarth, gdzie można odwiedzić sklep oraz świątynię, po czym ruszyć dalej.

Po dotarciu do Krondoru okaże się, że do zamku nie można wejść normalną drogą, bo zepsuł się mechanizm podnoszący kraty. Dlatego czeka nas wesoła droga przez kanały pod zamkiem. Zaraz po wejściu do nich spotkamy członka cechu złodziei, który będzie próbował nas wystraszyć, oczywiście nieskutecznie. Można od niego kupić wytrychy za 25 sztuk złota, po czym ruszyć dalej, w północno-zachodnią część kanałów. Po drodze spotkamy kilku nieomyślnych facetów, których trzeba wykończyć, a jak dobrze poszukamy, to trafimy na Jamesa - starego znajomego, co wręczy

nam klucze od krat prowadzących na górę. Nie podaję tu dokładnej drogi do niego, bo labirynt nie jest skomplikowany, powiem tylko, że trzeba iść na północno-zachód. Po spotkaniu z Jamesem będziemy bogatsi o wspomniany już klucz. Ostatnim problemem, jaki musimy rozwiązać w tym epizodzie, jest odnalezienie kraty, do której pasuje klucz. Osobiście proponuję wrócić do miejsca, gdzie walczyliśmy z facetami w czarnych ubrankach. Stamtąd trzeba iść na wschód a potem korytarzem na północ, nie skręcając we wschodnią odnogę. Na końcu tego korytarza będzie dziura, którą można obejść dzięki linie (o ile posiadamy taką w ekwipunku). Druga drabina, na którą się natkniemy, będzie tą właściwą.

I tu kończy się pierwszy epizod. Czas na chwilę odpoczynku, wyjaśnienie całej sytuacji itp. Za miesiąc ciąg dalszy (i to więcej niż dziś). A na sam koniec chciałem jeszcze powiedzieć, że opisane rozwiązanie nie jest jedynym; nie jest najkrótszym ani najdłuższym. Po prostu Krondor jest grą nie do końca liniową i ciężko jest opisać wszystkie dostępne możliwości. A na razie życzę dobrej zabawy przy rozgryzaniu drugiego epizodu...

# Poradnik młodego Mistrza

## część pierwsza - scenariusz

Witam gorąco wszystkich RPG-maniaków, którzy mają lub mieli kłopoty z prowadzeniem przygód. Tych, którzy zagubili się w kartach systemu, nie znajdując w nim odpowiedzi. Także tych, którzy tylko z ciekawości spojrzeli na tę stronę. W Poradniku... będę rozwiązywać najpowszechniejsze problemy zarówno doświadczonych jak i zupełnie jeszcze "zielonych" Mistrzów Gry, pomagać niepewnym i - oczywiście - uczyć prowadzić.

FIXXER

**W** pierwszej części rubryki zajmiemy się tym, co dla przygody najważniejsze (oczywiście - prócz graczy i Mistrza), czyli scenariuszem. Od zarania dziejów bowiem jest on największym kłopotem niedoświadczonych Mistrzów. A przecież od scenariusza zależy cała przygoda! Zatem: powinien być ciekawy, przejrzysty, ale nieliniowy, mieć szybką akcję i szczęśliwe zakończenie (o, nie zawsze). No dobrze - jak jednak stworzyć takie "cudo"? Postaram się teraz odpowiedzieć:

Kolem napędowym "scenaria" jest świat. Bez jego znajomości ani rusz. By zaś doskonale zapoznać się światem gry, należy nie tylko przeczytać zatytułowany w ten sposób rozdział w podręczniku głównym. Wszystkie ważniejsze rzeczy powinny się znaleźć w podręcznym notatniku, a i mapa terenów przygody powinna zawsze być pod ręką. I nie cofajcie się przed niczym - u mojego kolegi na ścianie widnieje cały Orkus wraz z opisem Altdorfu. Kolejna sprawa to zapoznanie się z realiami (!) świata. Nie, nie bredzę: bardzo często system - choć pozornie autorski - oparty jest na jakiejś epoce historycznej, a dobrze jest znać czas, w którym się prowadzi. Tutaj zaś dopomóc mogą różnego rodzaju podręczniki i książki historyczne, encyklopedie i katalogi. Dzięki temu przygody stają się bardziej barwne a świat bardziej rzeczywisty. Zatem - należy go znać... w najdrobniejszych nawet szczegółach.

I właśnie tym zajmiemy się teraz. Logiczne wszak jest, że nasza przygódka powinna być dopracowana w każdym calu. Wszystkie ważniejsze elementy powinny zostać "wymiane na pamiątkę". Tak jest lepiej, gdyż odpada później konieczność gorączkowego kartkowania zeszytu z notatkami. I jeszcze a propos szczegółów: nalażałoby również doskonale znać rejon, w którym się prowadzi drużynę. Nieistotne - czy jest to jedno miasto, czy też cały kontynent. Po prostu, trzeba wiedzieć: co, gdzie i dlaczego. Mimo to, jeżeli nawet pojawią się nieścisłości... zawsze można je zniwelować doskonałym nastrojem gry. Tworzą go zaś: odpowiednie oświetlenie, muzyka oraz wszelkiego rodzaju pomoce. Co do muzyki, odsyłam do dwu poprzednich numerów CDA. Pozostają dodatki. Tu prosta sprawa: nie można przesadzić ani w jedną, ani drugą stronę. Płacenie starymi monetami, pieczołowite tworzenie "starych" dokumentów, używanie świec i latarek, ofiarowywanie graczom "znalezionych" pierścieni, bransolet itp. jest w porządku. Z całą pewnością nie ma potrzeby jednak demonstrowania ciosów buzdyanem na biednym graczcu... Zresztą klimat może być budowany samymi... słowami. Gdy zaczyna się przygoda, zaczynają liczyć się osobiste przymioty Mistrza Gry, czyli erudycja, elokwencja i zdolności aktorskie. Umiejętności te - nie rozwijane - stoją na ogół na

niziuńskim poziomie. I nie ma co się nadywać! Taka jest niestety prawda. Wracając zaś do tematu: elokwencję czy też charyzmę można "zwiększyć", czytając wszelkiego rodzaju książki przez duże "K". Nie do końca zwyczajnie jednak: trzeba umieć patrzeć na nie "od strony warsztatu twórcy"... Zdolności aktorskie... - no to już wyższa szkoła jazdy. Tutaj każdy powinien mieć swoje sposoby. Podpowiem tylko, że "robienie min" przed lustrem i wmawianie komuś głupich rzeczy bez uśmiechania się, skutkuje. Oprócz powyższych, istnieje jeszcze jedna umiejętność - kto wie, może najważniejsza? Chodzi oczywiście o zdolność improwizacji! To zaś przydaje się zawsze! A już szczególnie, gdy zignorowaliśmy trzeci akapit tego artykułu. I tym razem przyda się małe ćwiczonko: paplajmy w obecności znajomego bez przerwy, na przeróżne tematy (można robić przy tym mądre miny - vide "zdolności aktorskie"). Wszystkie te rzeczy jednak spalą na panewce gdy zabraknie obustronnego entuzjazmu i zapалу do gry. Bez tego bowiem ani rusz. Jeżeli brakuje choć jednej z tych rzeczy, nie warto nawet zaczynać przygody. I nieistotne jest czy i w jakim stopniu Mistrz Gry jest przygotowany do rozgrywki - szkoda cennego czasu. Z przykrością zapodaję, że osobiście przydarzyła mi się sytuacja, w której i MG i jednemu z graczy nie chciało się grać - wszystkie chęci innych graczy spełzły na niczym, a wesola kompania skoczyła wyszaleć się na boisku. Załóżmy jednak, że grać chcą wszyscy i spójrzmy na sam przebieg roz(g)rywki: "Wszyscy już dawno skończyli kreować swoich bohaterów. Kartki leżą na ziemi, wraz z kostkami długopisem i ołówkiem. Trzy postaci, nie ośmielając się ruszyć, spoglądają w stronę czwartej, kryjącej się za potężnym

segregatorem. Jeden z graczy nie wytrzymuje:  
-Zaczynaj, master!  
-Jest środek lata, jednego z najcieplejszych jakie pamiętacie, a wy znajdujecie się... Znajdujecie się w wiosce... Nie, sorry! W lesie... Co ja mówię? W wiosce!"... Taaak, drogi Mistrzu, powiedz szczerze, ile razy znalazłeś się w takiej sytuacji? Szkoda mówić. W takich zaś sytuacjach najważniejsze są: opanowanie oraz pewność siebie. Prowadzący nawet na chwilę nie może zapomnieć, że to właśnie on jest łącznikiem między graczami a wymyślanym światem. Wystarczy jeden niewielki jego błąd, jedno zawahanie, a cały nastrój tworzony mozolnie w ciągu kolejnych godzin pryśnie niczym sen jak złoty. Oczywiście, czuje się on (Mistrz, nie nastrój) znacznie pewniej, jeżeli orientuje się doskonale w niuansach przygody. I wreszcie dochodzimy do ostatniej części artykułu, czyli...

...do budowy scenariusza. Tutaj przede wszystkim liczy się inwencja twórcza. Wielu moich znajomych narzeka na całkowity brak pomysłów. I cóż ja mam na to poradzić? Przede wszystkim życzyć wszystkim wielu przeczytanych książek oraz obejrzanych filmów. To z nich czasem pochodzą najlepsze pomysły na przygody. Resztą jest wyobraźnia. Czasem wystarczy maleńki fragment jednego z obrazów przygody, by wyrosła z niego całkiem zmyślna kampania. Przykład? Proszę bardzo: Hasło - podwodne miasto. Pomysł: gracze płyną statkiem jako ochrona jego ładunku. Nadchodzi sztorm, a statek wpada w jego "ohydne macki"... Gracze budzą się w potężnym mieście wodnych Elfów zamieszkujących pod ogromnymi kopułami... I tak dalej, i tak dalej... Teraz należy wszystko przelać na kartkę. Wszystko, czyli: akcję, jej szybkość, wrogów oraz sprzymierzeńców, opisać florę i faunę, punkt kulminacyjny... O tym jednak opowiemy sobie następnym razem...

# Podsumowanie roku 1997

Właścicielwo dopiero teraz nastąpiło oficjalne zamknięcie roku 1997 i oto zakończył się spóźniony "Świąteczny Wysyp" największych hienorów. Czekaliśmy do ostatniej chwili, żeby podać Wam pełne informacje dotyczące popularności takich gier, jak chociażby Quake II (który pojawił się w sprzedaży dopiero przed samym Bożym Narodzeniem). W czasie ubiegłego roku przez łamy CDA przewinęło się setki pozycji, lepszych i gorszych. O wielu z nich już nikt nie pamięta, ale były też takie, które na długo pozostały tak w pamięci, jak i na dyskach graczy (czyli i tak w pamięci). Wielokrotnie przy ocenie rozmaitych gier dochodziło wśród redaktorów do dość burzliwych dyskusji. Niejednokrotnie ta sama gra uzyskiwała skrajnie zróżnicowaną notę u różnych oceniaczy... Dlatego postanowiliśmy zrobić takie kolektywne podsumowanie ubiegłego roku. Każdy z redaktorów CDA wypełnił specjalną ankietę, w której mogli zaznaczyć swoje ulubione gry z danej kategorii (po 5 z każdego gatunku). Dzięki temu możecie zobaczyć, jakie są nasze gusta i które gry uważamy (my, to znaczy redakcja CDA) za najlepsze w roku 1997. A co więcej - postanowiliśmy dodatkowo nadać pierwszy raz w historii tytuł GRY ROKU 1997 PISMA CD-ACTION. Trzeba przyznać, że uzyskane wyniki są momentami nieco zaskakujące, dlatego postanowiliśmy opatrzyć je komentarzem. A teraz zapraszamy do lektury.

WASHINGTON IRVING

## GRY ARCADE

1. Tomb Raider 2 - Core Design/Eidos
2. MDK - Shiny/Interplay
3. Shadows of the Empire - Lucas Arts/Virgin
4. Virtua Cop 2 - Sega
5. Worms 2 - Team 17/Microprose

O ile nie dziwi nas ani pierwsze miejsce dla Tomb Raidera 2 (bezwzględnie był to lider w tej kategorii) i drugie MDK (te dwie gry zyskały młodzieżową przewagę nad konkurencją), to smuci dopiero piąte miejsce dla przeżabianych Robali (parę osób umieściło tę grę w kategorii... "strategia"!); G-Police również poza pierwszą piątką (a szkoda!); no cóż, nie każdy ma 3Dix, by w pełni docenić jej atuty... Niektórzy dziwili się też stosunkowo wysokiej pozycji Virtua Cop 2 - no ale liczy się przecięcie (i przede wszystkim) grywalność, a tej w VC2 nie brakuje. Krwisty Carmageddon i Postal miały wprowadzić swoich fanów, ale jak widać nie za dużo. No cóż, najwyraźniej nie lubimy przemocy...

## GRY PRZYGDOWE

1. Dark Earth - Kalisto/Microprose
2. Discworld 2 - Psygnosis
3. Neverhood - Microsoft
4. Little Big Adventure 2 - Adeline/Electronic Arts
5. Broken Sword 2 - Virgin

Dark Earth wygrał w cuglach i bez apelacji. Ta gra cieszy tak miłośników przygodówek, jak i tych, którzy kochają grę akcji. Na trzecim miejscu Neverhood - gra, która w sumie przemknęła bez większego echa, ale nas ujęła tak rewelacyjnym humorem, jak i niekonwencjonalnym wykonaniem. Podobnie zresztą jak i Discworld 2 (tu jednak bardziej liczy się humor).

## FPP

1. Quake 2 - Id Software/Eidos
2. Turok: Dinosaur Hunter - Acclaim
3. Hexen 2 - Raven Software/Activision

4. Blood - Monolith/GT Interactive
5. Redneck Rampage -ATRIX/Interplay

Tu też bez zaskoczeń: Quake 2 poza wszelką konkurencją, choć Turok również ma masę zwolenników. Nieco dziwi nieobecność Jedi Knight (tzn. był ale poza pierwszą piątką). Hexen 2 na trzecim miejscu - tu było nieco kontrowersji. Blood i Redneck Rampage to wyraźny ułkon w stronę zwolenników Duke'a, który ma w naszej redakcji swoje silne lobby... Tuż poza pierwszą piątką uplasowały się Chasm i Shadow Warrior i wspomniany Jedi Knight.

## STRATEGIE

1. Incubation - Blue Byte
2. X-Com: Apocalypse - Microprose
3. Sid Meier's Gettysburg - Firaxis/Electronic Arts
4. Panzer General 2 -SSI
5. Clash - Leryx Longsoft/Optimus SA

Konkurencja była silna, praktycznie żadna pierka nie zyskała odczuwalnej przewagi nad rywalami i różnice pomiędzy nimi były minimalne. Są to gry jak najbardziej godne tego, by znaleźć się na topie. W każdym razie pierwsze miejsce dla Incubation nie wywołało ani jednego głosu sprzeciwu, mimo iż X-Com ostro deptało mu po piętach. Zresztą różnica pomiędzy trzecią grą w tym notowaniu i zwycięzcą była tak niewielka, że praktycznie powinniśmy umieścić wszystkie te gry ex aequo na pierwszym miejscu! Tak wyrównanego notowania nie mieliśmy w żadnej Innej kategorii. Dodajmy, że pewien osobnik głosował tutaj na grę... Wel.

## RTS

1. Dark Colony - Gametek
2. Total Annihilation - GT Interactive
3. Dark Reign - Activision
4. Myth - Bungie/EIDOS
5. 7th Legion - Epic Megagames/Microprose

Dark Colony wygrała bez większych problemów; czy w pełni zasłużenie, to już kwestia dyskusyjna. Ale taka jest wola redakcyjnego ludu, więc trzeba ją uszanować. Dwaj "murovani" faworyci do pierwszego miejsca (zdanem recenzentów zajmujących się grami strategicznymi) musieli zadowolić się nieco niższymi pozycjami na naszej liście, a trzeci (Constructor) dopiero na szóstej pozycji?! Takie jest życie...

## SYMULATORY

1. X-Wing Vs TIE Fighter - Lucas Arts/Virgin
2. F22 Air Dominance Fighter - Ocean
3. Comanche 3 - Novalogic
4. Longbow 2 - Electronic Arts
5. Flight Simulator 98 - Microsoft

W tej kategorii nie było najmniejszej wątpliwości, kto zajmie pierwsze miejsce. Symulator LucasArts prowadził od początku do końca; 90% redaktorów umieściła go na pierwszym miejscu w ankiecie (w rubryce "symulator") i wręcz zmiażdżył oponentów. F-22 (ten z Ocean) z kolei był niemal równie powszechnie typowany na drugie miejsce. O pozostałe trzy miejsca trwała zacęta walka i różnice pomiędzy grami zajmującymi miejsca 3-5 były bardzo niewielkie. Z tego też powodu (choć nie tylko z tego) wielki światowy hit (Flight Simulator 98) u nas dopiero na miejscu piątym!

## WYŚCIGI

1. TOCA Touring Car Championship - Codemasters
2. Need For Speed 2 SE - Electronic Arts
3. Screamer Rally - Milestone/Virgin
4. Daytona USA Deluxe - Sega
5. Test Drive 4 - Acclaim/Virgin

O pierwsze dwa miejsca trwała zacęta walka, ale na finiszu TOCA dość wyraźnie wysunął się na czoło, zapewne dzięki lepszym oponom. I, prawdę powiedziawszy, jest to pozycja w pełni dla tej gry zasłużona. Każdy, kto miał styczność z TOCA, przyzna nam rację. Podrasowany NFS wysoko (głównie za wizuálne atrakcje), a dalej było już bardzo wyrównanie i o ostatecznej kolejności decydować musiała fotokomórka.

## SPORT

1. NHL'98 - Electronic Arts
2. FIFA: Road To World Cup '98 - Electronic Arts
3. SEGA World Wide Soccer 98 - Sega
4. Baseball Pro'98 - Sierra
5. Kick Off '97 - Anco Software/Maxis

Tu sytuacja jest dość niecodzienna. Wielkim przegranym w tym notowaniu są rozmaite soccery, ponieważ - choć wymieniono ich całą masę - wskutek dużego rozrzutu głosów nie były w stanie umieścić żadnego przedstawiciela tej dyscypliny sportu na pierwszym miejscu, mimo iż praktycznie zdominowały tę listę (pierwsze cztery miejsca poza listą - to też soccer). No ale - gdzie się trzech piłkarzy bije, tam hokeista zwycięża... Ponadto, jak widać, Beermanowi udało się (przynajmniej w obrębie CDA) zainteresować ludzi baseballlem...

## RPG

1. Lords of Lore 2 - Westwood/Virgin
2. Betrayer ja Antara - Sierra
3. Dungeon Keeper - Bullfrog/Electronic Arts

Zwróćcie uwagę, że pojawia się tu na liście Dungeon Keeper. To jedyna gierka, która pojawiła się aż w dwóch różnych kategoriach w naszym notowaniu! Ale cóż, miłośników DK ci u nas dostatek... I jeszcze jedna sprawa: wszyscy głosujący na RPG oddali swe głosy wyłącznie na te trzy gierki. Czy to one są tak dobre, czy też jest tak mało gier RPG? Hm...

\*\*\*

A teraz pora na to, co najlepsze, czyli wybór GRY ROKU. W szranki stanęli zwycięzcy wszystkich wymienionych wcześniej kategorii. Każdy z nas mógł głosować na maksimum trzy gry (za pierwsze miejsce - 3 pkt, za drugie - 2, za trzecie - 1). I oto oficjalne wyniki.

Grą roku 1997, wedle opinii redakcji CDA, została

## DARK EARTH (Kalisto/ Microprose)



Pierwszą wicemiss jest

## Incubation (Blue Byte)



a miss publiczności została gra

## Quake 2 (Id software/Activision)




Dziękujemy za uwagę i czekamy na Wasze opinie, dotyczące podanych tu wyników.

# WET

THE SEXY EMPIRE

Witaj w erotycznym świecie biznesu. Oto realizują się twoje najskrytsze marzenia. Jesteś szefem międzynarodowej grupy tworzącej sex filmy z własnym studiom, castlingiem, siecią sprzedaży. Niestety wszystko musi mieć swój początek, więc zaczynasz tworzyć swoją niewiarygodną przygodę z miłą przyjaciółką w małym, sennym miasteczku w pustynnej okolicy. Perfekcyjna grafika, miła muzyka, wciągająca fabuła gry oraz przejmująca się swoją rolą LULU - główna bohaterka. Czego więcej potrzeba dobremu produktowi? Gra otrzymała platynową nagrodę PC POWER oraz bardzo pochlebne recenzje w polskiej prasie CD Action 7-8/97, Świat Gier 10/97.

 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł
 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł
 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł
 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł	 cena: 25.00 zł
 cena: 35.00 zł	 cena: 35.00 zł	 cena: 35.00 zł	 cena: 35.00 zł	 cena: 25.00 zł
 cena: 35.00 zł	 cena: 35.00 zł	 cena: 35.00 zł	 cena: 18.50 zł	 cena: 30.00 zł



**cena: 145.00 zł**

## MONTE CARLO

Ruletka i Black Jack z damską obsługą w roli krupiera może stać się zupełnie inną grą. Szczególnie jeżeli zdobędziesz się na niewielki napiwek. Panie są jak najbardziej żywe i chętnie odnają swe wdzięki w pięknie renderowanych pomieszczeniach. Całości dopełnia nastrojowa stereofoniczna muzyka. Tylko teraz w tak niskiej cenie!

 cena: 69.00 zł	 cena: 69.00 zł	 cena: 39.00 zł
 cena: 39.00 zł	 cena: 39.00 zł	 cena: 39.00 zł



**cena: 65.00 zł**

Monte Carlo  
Intimate



# EXE

**BIURO HANDLOWE:**  
EXE, ul. Kolista 4, 51-152 Wrocław  
**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA:**  
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57  
**STOISKO FIRMOWE:**  
DOM HANDLOWY "KAMELEON"  
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław

**INTERNET:** <http://www.exe.com.pl>

**TELEFONY:**  
tel. (071) 3537002, 3537006  
tel. (071) 34 388 61 w. 235  
fax (071) 3537010

**E-mail:** [exe@exe.com.pl](mailto:exe@exe.com.pl)

# LISTY, czyli ACTION REDACTION

**Dobra, dziś zamiast wstępu sprawy urzędowej: nie przysyłajcie kopert ze znaczkami na odpowiedzi. Nie udzielamy prywatnych porad! Nie możemy załatwiać (tzn. kupić czy pośredniczyć w zakupie albo sprzedać „firmowy” egzemplarz) Wam gier, tipów i komputerów (ta wiadomość to tej osoby, która bombarduje nas takimi prośbami) itp. Nie udzielamy porad „jaki komputer kupić czy ta konfiguracja ma sens”. Ale za to możemy odpowiedzieć na wszelkie Wasze wątpliwości związane z CDA! A, jeszcze coś - od tego numeru zamieszczamy na CD listy tych czytelników, którzy nadeszły je na dyskietkach**

**(ew. mailem) i zaznaczą w liście, że WYRAŻAJĄ ZGODĘ na taki manewr. Dzięki temu będziemy mogli zamieszczać więcej listów niż mieści się na tych dwóch stroniczkach (ale nie gwarantujemy - na 100% - odsyłania dysków... tzn. będziemy się starać!)**

## Problemy techniczne

(...) Większość Waszych dem po prostu nie działa! W 11/97 Turok, G-Police, NFS SE (...) Nie wiem, o co chodzi, ale jak tak dalej pójdzie, to przestanę kupować Wasze pismo.

Cezar, Białystok.

Te wszystkie gierki (no, może oprócz G-Police) wymagają karty 3Dx (akceleratora grafiki). Wnioskuje, że go nie masz - i stąd te problemy. A przy okazji: ludzie!!! Po co my zamieszczamy w „zawartości cover CD” wymagania sprzętowe każdego demka, he?!! Jeżeli demko się Wam wali, poczytajcie najpierw, czego ono wymaga, a dopiero potem ślijcie listy!

(...) Tamagotchi (...) komputer pisze, że potrzebuje pliku VBRUN300.dll. Co robić?

Juras.

Znaleźć kumpla, który ma w komputerze taki plik.

(...) Jak zainstalować sterownik myszy w DOSie? Co zrobić, gdy przy przesuwaniu myszy po podkładce kursor stoi w miejscu lub prawie się nie porusza? Ile kosztują Wasze numery archiwalne?

Shlmo, Szczecin

1. Odpal plik sterownik myszki, powinieneś go znaleźć na dyskietce dostarczonej w opakowaniu z myszką lub masz go w komputerze (mouse.com).
2. Rozkręć myszkę, wyjmij kulkę i wyczyść watką namoczoną spirytusem (nie salicylowym!) lub wódką (czystą!) rolki z zabrudzeń. Z braku w/w płynów możesz nawet zdrapać osad - mniej skuteczne, ale też pomaga.
3. Info o tym powinno być gdzieś w tym numerze.

(...) Ile kosztuje twardej o pojemności 1 Terabajta (o ile istnieje).

Mateusz „Matł” Domżański

Nie istnieje, ale gdyby był, to by kosztował około MegaDolara :-).

(...) czym różni się określenie xxx Mb Ram, od xxx Mb HDD.

Tommy z Warszawy

Pierwsze oznacza ilość pamięci konieczną do uruchomienia gry, drugie ilość miejsca na twardej dysku, zajmowane (po instalacji) przez dany program.

## Podziękowania

**Szanowni Państwo! W imieniu dzieci przebywających w Specjalnym Ośrodku Szkolno-Wychowawczym w Niemiońsku proszę przyjąć wyrazy wielkiej wdzięczności za przekazane nam nieodpłatnie kolejne numery Waszego magazynu. (...) Dzieci najbardziej odczuły nowinki komputerowe poprzez wędrowkę pod CD. Romach. Największą popularnością cieszyły się programy graficzne i edukacyjne. No i wspaniałe gry! (...) Wasze pisma: CDA i PC Shareware są magazynami nie tylko dla „zaawansowanych komputerowców” (...) potrafiły pomóc i sprawić wiele radości także dzieciom specjalnej troski (...)**

Dariusz Korzeniowski, SOS-W, Drawno

## Dlaczego? Dlatego!

Jakiś czas temu czytelnik postawił nam pytanie „czemu mam Was kupować”. A oto odpowiedzi... innych czytelników (wybrane losowo z całej masy podobnych listów).

(...) Dlatego, że w CDA jest cała masa ciekawych dzieł (...). CDA pisane jest językiem „rozumiało-polskim” (...). Cena (...) to prawdziwa rewelacja. I gdyby

nie było CDA, to co pozostałoby nam do czytania? Świerszczyki?

Piotr „Danone” Czernikiewicz

(...) Facet, masz nierówno pod sufitem. Pokaż mi jakiegokolwiek pismo na świecie, które spełnia każde życzenie każdego czytelnika? (...) A CDA warto kupić, bo: supercena, dobry papier, ogólny wygląd (profil!), 2 CD (cena!), dobre teksty, (cena!), duża objętość (cena!), są nie tylko gry i nie starają się wejść czytelnikom w d\*\*\* na siłę i bez wazeliny. No i... CENA! Arkadiusz R., Gdańsk

## Świnka, starocie itp.

1. W numerze 7-8/97 założyliście dział „Świnka”, który mi się spodobał (bo to dobry pomysł), a którego nie było w numerze 10/97, 11/97, czyżbyście zrezygnowali? Gdzie można kupić te gry?
2. Czy moglibyście podać mi, gdzie można zakupić takie gry jak Another World, Prince of Persia, Flashback, Indiana Jones, (starsze gry).
3. Czy moglibyście w dziale „Shareware” zamieścić dobry program do ściągania screenów pod Dosem?
4. Dlaczego w numerze 10/97 nie było okładki na kompakt i dlaczego te okładki są na przód kompaktu a z tyłu, gdzie są wypisane gry, jest puste miejsce. (...)
5. Moglibyście na nowo wydać numer 1/96; jeżeli nie to wydajcie go przynajmniej w formacie Adobe Acrobat.
6. Nie wydaje mi się, abyście czytali wszystkie listy, nie piszę tego przez to, że napisałem do was trzy listy i nie dostałem ani jednej odpowiedzi. (...) Na koniec chciałbym dodać, że gazeta jest OK.

Skrzeczowski Marek, Chorzów

Ad 1 i 2. Świnka nie ma dużej siły przebicia, stąd ciągle spada z numerów. Ale wskutek zwiększenia objętości CDA istnieje bardzo duża szansa, że już wkrótce ten dział na stałe powróci na nasze łamy. Starsze gierki możecie kupować w sklepach z gramami :-). Tyle, że myślę o większych sklepach, w których oprócz nowości trafiają się też gierki z serii „White label” czy innej Kolekcji Klasyki Gier.

Ad 3. Myślę, że nie ma sprawy. Postaramy się coś skombinować.

Ad 4. Bo była reklama płyty :-). A ponadto - darowanemu koniowi nie zagląda się w zęby, czyż nie?

Ad 5. Realniejsze jest to drugie rozwiązanie.

Ad 6. Ależ czytamy WSZYSTKIE listy. Gdybym nam na nich nie zależało, to po prostu zlikwidowalibyśmy Action Redaction lub ograniczylibyśmy do jednej strony. A że przychodzi duży worek listów miesięcznie, zaś do druku wchodzi nie więcej niż z 10 w numerze...

## Scena i Dark Colony

(...) Otóż trochę mnie już nudzi to bezustanne giercowanie (chociaż Xcom3 to mi się chyba nigdy nie znudzi - strategia rulez!) i zastanawiam się, co by tu zrobić. Aż tu któregoś dnia czytam sobie w CDA o czymś co się nazywa SCENA. (...) Muzyka - to je to! Więc pomóżcie! Jak i gdzie mogę zdobyć Fast albo Scream Trackera? Z kim mam się (w dalekiej przyszłości) skontaktować, żeby rozpocząć scenowanie? Help!!! (...) Na wrześniowym coverze jest demko Dark Colony. Fajnie, że zamieściliście je tak szybko, ale na moim sprzęcie się nie odpala - mam P75, 16 MB RAM, SVGA 1MB, SB PRO (to ostatnio już niedługo zmieni się na lepsze - ale na co? - poradzcie coś!) Po zainstalowaniu i próbie uruchomienia pokazuje się czarny ekran, po czym wyskakuje informacja, że Direct Draw wykonał nieprawidłową operację... i drugie info: Error coś tam, coś tam memory could not be read from. Co robić? To tyle odnośnie kompaktów. Duże brawa i duże piwo należą się koleśkowi o xwywie Draco za „Poradnik hackera” - tak trzymaj facet! (...)

Łukasz Taranta „Beeper”, Bielsko-Biała.

P.S. Sprawa ewentualnej xwywki: skąd mam wiedzieć, że pseudo, które sobie wymyśliłem (...) nie jest już używana na scenie?

Fast Tracker i parę innych trackerów zamieściliśmy w wakacyjnym numerze PC Shareware. Na łamach CDA znajdziesz (bodaj w październikowym numerze) jeszcze inny tracker. Swoje mody możesz np. przysłać do CDA (pójdą na CD) wraz z notką informującą, że chcesz nawiązać kontakt itp. Możesz też pomóczyć ludzi na giełdzie, posłać je jakiemuś swapperowi itp. Co do xwywki (całkiem sympatyczna) - przekonasz się o tym, gdy wejdziesz na scenę. Póki co uspokajam, że nie slyszalem o innym Beeperze. A co do Dark Colony - zwróć uwagę na akapit dotyczący karty graficznej - wymagane 2 Mb Ram... Jeśli miałbyś prywatnie doradzić jakąś kartę muzyczną, to sugerowałbym (w zależności od posiadanych funduszy) zakup Awe 32 lub Awe 64 Gold, ew. porządnego GUSA.

## Czy moglibyście...

(...) Stworzyć coś z piękną grafiką (...) co zawierałoby tipsy i solucje? (...) Czy moglibyście ogłosić konkurs dla fanów Settlers, C&C, Warcraft, HM&M2 (...) na przesyłanie własnych misji, map itp. Czy można Wam nadsyłać produkcje sceno-podobne? (...) Czy moglibyście zamieścić na CD TurboPascal, Assembler, C++? (...)

Mir UFO-Eagle Early

Prace nad takim „bankiem” do tipów i solucji trwają. Co do konkursu - po prostu jak macie własne misje do tych gier (i nie tylko), to je przysyłajcie, zamieścimy je na CD, no i pomyślimy o premii dla najwytrwalszych. Produkcje scenowe (byle własne) - jak najbardziej. A co do języków programowania - nie możemy tak sobie zamieszczać cudzych komercyjnych produktów...

## Kwoczur, Koczur...

Michał z Poznania wytknął nam, że udało nam się kolejny raz „spaparac” nazwisko słynnego oblatywacza Su-27. Nazywa się on K-W-O-CZ-U-R. Mam nadzieję, że tym razem udało się nam uniknąć literówek!

## DOS czy Windows?!

(...) Od kiedy przestaliście dzielić kompaktki na DOS i Windows nie wiem jakie gry będą mi chodziły, a jakie nie. Poprawcie to. (...) Napiszcie do jakich gier potrzebujecie solucje (bo można je Wam przesyłać, nie?)

Łukasz Kubski, Trzemeszno

Wymagania każdej gierki omówione są w „zawartości CD”. Można też odpalić menu dosowskie, gdzie w menu są tylko gry chodzące pod DOSa. Ale coś z tym postaramy się zrobić, choć ilość gier pod DOS maleje zastraszająco szybko! Co do nadsyłania solucji (a także porad) - trudno powiedzieć. Jak gra jest znana i wymagająca takiego przewodnika - to ją chcemy. Naturalnie zawsze można napisać wcześniej list lub zadzwonić, by nie okazało się, że napracowaliśmy na darmo.

## Agnieszka-on-line

1. Nie zgadzam się z BAMP z Poznania co do zawartości Cover CD. (...) Klawiszologia dla leniwych jest mitym ułatwieniem.
2. Królestwo Chaosu. O RPG komputerowych można pisać w dziale Suffer. (...)
3. W numerze 11/97 Agnieszka pisała o grze Reah. (...) Proszę powiedzieć więcej o tej grze.
4. Jaka jest różnica pomiędzy działami „gry przegląd” a „gry recenzje”?

Agnieszka „Linea” z Bydgoszczy

Ad. 1 Też tak sądzimy.

Ad. 2 Ale wtedy Suffer zmieni się w RPG-Suffera, a on jest dla wszystkich graczy, zaś Chaos only dla RPG-fanów.





# 3D Mars - Trójwymiarowy batonik

DAWID KLISZEWSKI

**Kolejna karta graficzna, którą chciałbym zaprezentować to produkt firmy BRITEK ELECTRONICS Co., Ltd o nazwie 3D Mars. Testowany egzemplarz B3D311 PCI wyposażony był w 4Mb pamięci SGRAM (bardzo wydajna 64bitowa pamięć dla wysokiej jakości kart graficznych) z możliwością rozbudowy do 8Mb.**

Procesor "PERMEDIA" znajdujący się na pokładzie dostarczyła firma 3D Labs zajmująca się produkcją procesorów i dopalaczy (GLINT 300SX, GLINT 500TX, GLINT DELTA) do profesjonalnych kart graficznych (wykorzystywane są między innymi przez firmę ELSA w modelach GLORIA M, L, XL i innych). PERMEDIA jest procesorem łączącym w sobie funkcje wspomagania grafiki 2D i 3D w bardzo dużym zakresie. Poniżej wyszczególnię sprzętowo realizowane funkcje: Mapowanie: korekcja perspektywiczna bitmap; filtrowanie metodą bilinearną; obsługa bitmap RGB(16, 24, 32 bitowych) i spaletyzowanych (4, 8 bitowych); przechowywanie bitmap w buforze lokalnym i szybkie przeladowywanie poprzez DMA; obsługa bitmap w postaci animacji; kluczowanie bitmap; rozjaśnianie metodą Phonga 3D Rendering; obsługa punktów, linii, trójkątów i sprite'ów; cieniowanie metodą Gourauda i Flata

opcjonalnie z 16 bitowym Z-bufferem; efekt mgły; definiowanie przezroczystości całych trójkątów i na poszczególnych wierzchołkach; badanie, dzielenie i obcinanie trójkątów wystających poza ekran; nakładanie trójwymiarowych sprite'ów z przezroczystością. Przyspieszanie odtwarzania animacji; kompatybilność ze standardem MPEG; skalowanie i rozmywanie obrazu; konwersja do formatu YUV na RGB. Przyspieszanie działania interfejsu graficznego (np.: Windows): wypełnianie obszaru kolorem, bitmapą lub tekstem; obsługa 8, 16 i 24 bitowego koloru interfejsu, operacje na obrazie, skrolowanie (przesuwanie). Jest to ogromna ilość funkcji realizowana przez kartę graficzną. Model ten prawdę mówiąc doczekał się już swojego następcy: karty 3D Mars 2 z procesorem PERMEDIA 2, a także wersji AGP Marsa 2, ale nie oznacza to, że jest przestarzała. Do karty dołączona została płyta CD zawierająca sterowniki do Marsa dla Windows 95, a także do kilku innych kart firmy BRITEK (firma ta produkuje także karty graficzne z serii Vulkan - na procesorze Voodoo oraz Titan - na procesorach Virge, Virge DX, Virge GX2, a także Twister - na procesorze ET6000, ET6100, GX00). Niestety, pozostałe sterowniki, to znaczy dla Windows NT oraz OS/2 Warp należy samodzielnie ściągnąć z internetu, ze strony "www.britek.com.tw". Na kompaktce znalazł się także odtwarzacz MPEG oraz program do zmiany ilości

kolorów na ekranie bez ponownego przeladowywania systemu. Po zainstalowaniu karty w systemie we właściwościach ekranu pojawiają się dwie nowe opcje: ustawienia dla Direct X oraz ustawienia OPEN GL. Zasadniczo ustawień początkowych tych funkcji nie trzeba zmieniać. Maksymalna rozdzielczość obrazu jaką możemy uzyskać to 1600x1200 w Windows 95 przy 256 kolorach, w NT przy 64000 kolorów w trybie Single Buffer. Jest jeszcze tryb Double Buffer zoptymalizowany do pracy z 3D Studio MAX, lecz wówczas, aby uzyskać rozdzielczość 1024x768x64k kolorów; 1152x864x64k kolorów lub 1280x1024x64k kolorów, wymagane jest posiadanie karty w wersji 8Mb pamięci. Maksymalna częstotliwość odświeżania to 200Hz (w 1024x768x64k wynosi ona 85Hz). Karta doskonale odtwarza format

MPEG. Nawet niskorozdzielcze i słabej jakości animacje dzięki sprzętowemu rozmyciu wyglądają znacznie lepiej i mogą być skalowane bez utraty prędkości. Karta 3D Mars doskonale współpracuje z systemem Windows95 i jest w pełni wykorzystywana przez Direct X, co za tym idzie: gry 2D i 3D obsługiwane przez ten sterownik będą działały z nią bez zarzutu. Wygląd i prędkość działania Jedi Knight czy Tomb Rider 2 uruchamianych na Marsie i na Voodoo praktycznie nie różni się. Voodoo posiada jednak taką zaletę, że jest obecnie standardową platformą do gier 3D. Autem Karty graficznej 3D Mars jest natomiast jej szybkość operacji 2D oraz obsługa standardów OPEN GL i Heidi dla 3D Studio MAX. Polecam ją dlatego, głównie jako półprofesjonalną kartę do programów graficznych.



## Karta z dopalaczem

DAWID KLISZEWSKI

**Dzisiaj na tapecie karta graficzna firmy Macronix International Co.Ltd. oparta na procesorze MX86251 i zintegrowana z dopalaczem 3D firmy 3Dfx Interactive: Voodoo Rush.**

Sprzęt, który otrzymałem do testów posiada 2Mb pamięci EDO DRAM, z możliwością rozbudowy do 4Mb, przeznaczoną na Frame Buffer i rendering 3D oraz dodatkowe 2Mb pamięci do przechowywania bitmap używanych w czasie renderingu. Korzysta ona ze slotu PCI. Ciekawą funkcją tej karty jest wyświetlanie obrazu na odbiorniku TV poprzez złącza cinch lub SVHS composite, znajdujące się dodatkowo pod portem VGA. Sygnał wyjściowy podawany jest jako NTSC

lub PAL (przełączanie zworką lub programowo). Funkcja działa zarówno w DOSie jak i w Windowsie i pozwala np: nagrać na kasetę video, na potrzeby domowe, nasze animacje czy też uruchomić grę na ekranie telewizora. Sterowniki znajdowały się na trzech dyskietkach, instrukcja obsługi w języku angielskim i nie dotarł do mnie żaden CD z dodatkowym oprogramowaniem czy demo-wersjami gier dla Voodoo (nawiasem mówiąc drivery także mogłyby się na takim kompaktce znaleźć). Pomimo tej niedogodności karta jest łatwa w obsłudze i nie sprawia kłopotów podczas instalacji. Na dyskietkach znalazły się sterowniki dla szerokiej gamy systemów operacyjnych i programów: Microsoft Windows 3.1, Windows 95, Windows NT 3.51, Windows NT 4.0; IBM OS/2 Warp 3.0, IBM OS/2 Warp 4.0; Autodesk Autocad 12, Autodesk Autoshade 2.0, Autodesk 3D

Studio 2.0; Wordperfect 5.0, 5.1, 6.0; Lotus 1-2-3 2.1, 2.3 oraz programik DOS-owy otwierający i zamykający wyjście sygnału TV z karty.

Dla ogólnej orientacji powiem, że w użyciu znajdują się dwa procesory z rodziny Voodoo: Rush i Graphics, przy czym w publikowanych testach Rush jest wolniejszy od Graphics o około 20%, co w użyciu jest praktycznie nieodczuwalne. Obsługują one identyczne funkcje sprzętowe wykorzystywane w grach 3D np.: perspektywiczną korekcję mapowania, filtrowanie bitmap metodą bi i tri-linearną, MIP mapping, cieniowanie Gourauda i rozjaśnianie bitmap, anti-aliasing (rozmywanie bitmap), alpha blending (nakładanie bitmap z przezroczystością) oraz efekty specjalne, takie jak mgła, przezroczystość i rozświetlanie obiektów. W obu przypadkach podawana jest wielkość ponad 1milion rysowanych

trójkątów/sekundę z mapowaniem, filtrowaniem tri-linearnym, Mip mapowaniem, Z-bufferem, alpha blendingiem i efektem mgły. To jest naprawdę potężna ilość i bardzo niewiele procesorów graficznych może pochwalić się podobnymi lub lepszymi osiągnięciami.

Tę kartę graficzną polecam miłośnikom gier 3D nie dysponującym zbyt dużą ilością pieniędzy, gdyż jest ona oferowana w bardzo przystępnej cenie. Pomimo, że między procesorami Voodoo Rush i Voodoo Graphics nie ma różnic jakościowych w grach przez nie obsługiwanych, a różnice w prędkości działania są stosunkowo niewielkie, to przeciętny procesor 2D na karcie MX86251 (i na dokładkę słaby ogólnie przesył z pamięci karty średnio poniżej 18000Kb/s, tylko w trybie VESA 32bit 74544Kb/s) powoduje, że zakupienie dobrej karty graficznej 2D i samodzielnego dopalacza 3D na procesorze Voodoo Graphics np: Diamond Monstera, da znacznie lepsze efekty. Za kartą graficzną Macronics przemawia jednak bardzo silny argument, jakim jest jej cena, która kształtuje się na poziomie mniejszym niż 600 zł.

# Poradnik hackera #9

Dziś dalej wykład prowadzi Feydus. Sami zobaczycie, że czasem konieczność modyfikowania save'a nie jest fanaberią, a raczej istotną potrzebą życiową. Przykład? (z życia wzięty) - proszę! Ci, którzy kupili sobie gierkę Ishar 2, mogą mieć głupią minę, gdy w pewnym momencie gra poprosi o kody... a w instrukcji (polskiej) nie ma na ten temat... ani słowa! I co teraz? Reklamować? Dowiadywać się o kody listownie lub telefonicznie? Wyrzucić grę za okno? Popłakać się? Owszem - można. Ale można też poprosić w save, dzięki czemu będzie można poradzić sobie i bez tych kodów. To pachnie piractwem?! Ale tylko pozornie. My nie usuwamy żadnych zabezpieczeń, nie modyfikujemy kodu gry, nie robimy pirackiej kopii i w ogóle brzydko się nie bawimy - po prostu naprawiamy błąd polskiego dystrybutora. Feydus napisał nawet programik, który modyfikuje save'y Ishara 2 (jest na CD, w Bonus/hacker). Znajdźcie też w nim już poprawiony save do tej gierki.

## DRACO

**A** teraz ciąg dalszy poradnika dla przebaczy (grabarzy? - pfuj, co za skojarzenie!) made by Feydus. Opisana poniżej metoda jest w niektórych przypadkach żmudna, ale często bardziej efektywna niż wszystkie inne (czasem znajdujemy rzeczy, o których nam się nawet nie śniło):

### • Metoda tzw. porównań

Skuteczność metody: ok. 80-90% (prawie nieprzydatna w save game'ach zmieniających swoją długość, niezastąpiona przy szukaniu przedmiotów)

Z metody skorzystałem przy odszukiwaniu przedmiotów z Ishar II, podam ją więc na przykładzie tej gry.

Brakowało nam jednego bardzo dobrego miecza, a zapomniałem miejsca, w którym znajdował się sklep z tym mieczem. Postanowiliśmy więc pomnożyć go sobie za pomocą savegame'ów. Nagrywamy stan gry (godzina: 8.00, dzień: 34, miejsce: przy karczynie), przelożyliśmy miecz o miejsce w dół i znów nagrywamy stan gry (godzina: 9.00, dzień: 34, miejsce: przy karczynie). Staramy się przy tym zrobić te czynności jak najszybciej, gdyż każda Inna zmiana (np: poruszenie się czy też nawet obrócenie się) spowodowałaby różnicę pomiędzy obydwoimi savegame'ami. W tym wypadku prócz zmiany miejsca miecza, zmieniła się również godzina. Tak więc prawdopodobnie dokonały się trzy zmiany: zmiana godziny z 8.00 na 9.00, wyjęcie miecza z jednego miejsca, wsadzenie miecza w drugie miejsce. Wychodzimy z gry i edytujemy oba nagrane pliki (musimy też zdecydować, który plik będzie wzorcem, a który będzie zmieniany). Podam teraz sposób na edytowanie dwóch plików w Dos Navigatorze:

1. Podświetlamy pierwszy plik z savegame'em, wciskamy [F3] (View) i później [F4] (Hex Dump).

2. Zmniejszamy okienko do połowy i wciskamy [F9].

3. Najeżdżamy na drugi save, wciskamy [F3] i [F4].

4. Zmniejszamy okienko do połowy, przesuwamy w dół i wciskamy [F9].

5. Ekran został podzielony na dwa okienka, pomiędzy którymi możemy się przemieszczać (uaktywiać) klikając na nie myszą lub używając kombinacji klawiszy [Alt] + [Tab]. Jeżeli już mamy tak ustawione okna, szukamy różnice pomiędzy obydwoimi oknami. W naszym przypadku plikiem zmienianym był drugi save (okienko na dole). Pierwszą zauważoną różnicą jest bajt pod adresem 20h (45): poprawiliśmy go tak, by był taki sam jak w save pierwszym i nagrywamy ([F2]). Wciskamy dwa razy [ESC], włączamy grę i ładujemy zmieniony save. Zmianie uległa godzina, a więc pod adresem 20h znajduje się godzina. Jednak to nie to, czego oczekiwaliśmy. Wychodzimy z gry (nie nagrywając save'a) i edytujemy jeszcze raz oba „sejwy”.

Zauważyliśmy jednak aż cztery różnice się komórki następujące po sobie. Poprawiliśmy pierwszą, miecza nadal nie było, ale po kliknięciu na dane miejsce, kursor zniknął. Poprawiliśmy drugą... i wreszcie się udało, mamy drugi miecz. Z czystej ciekawości poprawiamy pozostałe dwie, i okazuje się, że miecz ponad tym, którego „stworzyliśmy” zniknął. Wnosząc z tego przyjmujemy, że na jeden przedmiot przypadają dwa bajty, co więcej każdy następny dwubajt oznacza miejsce wyżej w plecaku. Przy zmianie zauważyliśmy również, iż pierwszy bajt pozostawał nie zmieniony (o wartości FFh lub 00h) a drugi bajt ulegał zmianie. Zaczęło nas to ciekawić, więc zaczęliśmy eksperymentować zmieniając oba bajty. Efekty były niesamowite. Udało nam się ustalić, że pierwszy bajt raczej zawsze jest równy FFh lub 00h i nie warto go zmieniać (choćby czasami...), a przy zmianie drugiego bajtu zmieniały się przedmioty (a czasami zamiast przedmiotu był kursor). Tą samą metodą ustaliliśmy, w jakim miejscu zapisane są współrzędne grupki (najpierw nagrywając stan

gry, poruszając się o jedno miejsce do przodu, znów nagrywając stan gry i poprawiając różnice) oraz weszliśmy w posiadanie map wysp.

Następna metoda stosowana jest w przypadku save'ów o zmiennej długości:

### • Metoda tzw. ciągu znaków:

Wczoraj zmieniłem w Privateerze (jedynce) pieniądze, zapisałem adres, ale gdy następnego dnia chciałem zrobić to ponownie, gra zawiesiła mi się. Okazało się, że dokupiłem „trochę” broni i save powiększył swą objętość. Musiałem więc znaleźć inny sposób. Wyszukałem ciąg znaków, który nigdy nie zmieniał swej wartości i zawsze pozostawał w jednakowej odległości od pożądanego adresu. W przypadku Privateera był to ciąg CCRG. Kasa znajdowała się w odległości dziewięciu bajtów od pierwszej litery tego ciągu. Ciągami liter może być ciąg różniastych znaków. Uwaga! metoda ta jest bardzo podobna (ale nie taka sama) do tej opisanej w nr 7-8/97 CDA.

Ta metoda pozwala szybko ustalić położenie jakichś rzeczy «na oko»:

### • Metoda tzw. na logikę (albo „na czuja”):

Po kilku (nastu) przerobionych save'ach można w miarę łatwo ustalić przybliżoną pozycję «czegoś tam» (nie chodzi mi tu bynajmniej o kasę). Oto rady, z których można skorzystać:

- jeżeli widzisz pewien ciąg powtarzających się znaków o jednakowej wartości (np: 01 01 01 01 01 01 czy też 02 FF 02 FF 02 FF 02), to możesz być pewien, że tu są ustalane (w zależności od gry) medale, przedmioty, klucze, bronie, klucze...
- jeżeli co pewien czas pojawiają się ciągi równych wartości (np. 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01), a później jest jakaś przerwa (np. FF FF FF itd...) i znów te same wartości (ale na przykład ciąg tych wartości jest dłuższy lub krótszy np. 01 01 01 01 01), to spróbuj tę przerwę wypełnić daną wartością (w tym przypadku zamiast FFh wstawiamy 01h). Mogą tu być ustalone: mapa (01h odkryta, FFh zakryta), medale (bardzo dużo medali), wykonane misje...
- jeżeli widzisz, że pewna ilość bajtów powtarza się co jakiś czas (np. 53 4A 00 1F 51 zaczyna się od adresu 32Ch i powtarza się co 134 bajty) lub wartości są różne ale odstępami między nimi powtarzają się co jakiś czas (np. 00 00 \*\* 00 00 00 \*\* \*\* 00 \*\* \*\* powtarza się co 27 bajtów gdzie \*\* to jakieś wartości), to z całą pewnością zamieszczone są tu charakterystyki budowli, jednostek...

- jeżeli widzisz imię lub nazwę występujące w grze i jakieś znaczki występujące po nim i po stałej odległości następuje imię lub nazwę (chyba, że w grze występuje tylko jedna nazwa), to tu

również są charakterystyki bohaterów, miast, przedmiotów...

Uwaga!!! Jeżeli jednak widzisz nazwę, ale po niej występuje krótki ciąg bajtów o takiej samej wartości (i później następną nazwę i po niej ten sam ciąg itd...) to wcale tam nie ma żadnej charakterystyki.

- jeżeli widzisz gdzieś ciąg znaków, który po przedstawieniu w ASCII wygląda mniej więcej tak: PLAYERSTATES, UNITS, MONEY, LIVES, BLDG, HEROES itp, to możesz być pewien, że w pobliżu tego wyrazu znajdują się wartości, które oznaczają ten ciąg (zn. dla UNITS będzie charakterystyka jednostek (lub tym podobne), dla MONEY będzie forsa, KEYS - klucze, BLDG - budynki itd, itp.

\*\*\*

A teraz pora na rozmaite poprawki, pościągane z Internetu.

Tomb Raider 2 (testowane w wersji demo)

Chcesz mieć wszelką broń? Edytuj plik savegame0.dat i wpisz w wymienione linie następujące wartości.

```
0B0 00C FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF FFFF
FC0 E03 000 0AFF 0000 0BFF 0000 0CFF 0000
FD0 01FF 0000 0DFF 0000 0EFF 0000 0FFF 0000
```

\*\*\*

X-Com 3: Apocalypse  
W „non-tactical” misjach znajdź w save adres 33D40 i wpisz (począwszy od tego adresu) FF FF FF, by uzyskać blisko 17 mln. kasy.

\*\*\*

Diablo  
(c) ADASKO  
Edytujemy plik gamexx.sav, gdzie xx - numer save'a.

### MAX STRENGTH (256)

OFFSET	Zmień na
5A8	FF
5A9	FF
5AC	FF
5AD	FF

### MAX MAGIC(256)

OFFSET	Zmień na
5B0	FF
5B1	FF
5B4	FF
5B5	FF

### MAX DEXTERITY(256)

OFFSET	Zmień na
5B8	FF
5B9	FF
5BC	FF
5BD	FF

Ps. Na CD macie też program Feydusa, który pomoże Wam opanować tajniki grzebania w save'ach gier. Miłej nauki. Tamże postaram się zrzucić trochę jego poprawek do gier (z braku miejsca na lamach).

# Jak pisać w HTML i tworzyć strony internetowe?

Poradnik Curta

**"Zawsze są jakieś zasady, którymi się trzeba kierować. Na szczęście w przypadku HTML reguł nie jest dużo a to, co można otrzymać w zamian, jest bardzo obszerne..."**

CURT D. LONG

## • Czym są tagi HTML?

HTML czyli HyperText Markup Language to sposób, w jaki przeglądarka internetowa wyświetla dokumenty multimedialne. Same dokumenty są czystymi plikami tekstowymi (ASCII) ze specjalnymi "tagami" albo kodami, które przeglądarka potrafi interpretować i wyświetlać na swoim ekranie. Twoja przeglądarka, na przykład Netscape, Explorer czy temu podobne, jest właściwie zautomatyzowanym kompilatorem umożliwiającym oglądanie stron internetowych. Należy pamiętać o tym, że mechanizmy rządzące Siecią (Web) są skodyfikowane, co umożliwia komunikację między użytkownikami i korzystanie z zasobów przez najróżniejsze platformy sprzętowe. Używanie standardowego HTML sprawi, że w przyszłości twoja praca będzie efektywniejsza i łatwiej dostępna dla innych w szybko zmieniającym się świecie Internetu. Obecne standardy znane są jako HTML 2.0 i będą mogły być obsługiwane przez większość przeglądarek internetowych.

Sprawy się trochę komplikują w przypadku niektórych proponowanych rozwiązań mających pojawić się w HTML 3.2, ponieważ Netscape i Microsoft wprowadziły wiele ulepszeń wykraczających poza standard HTML, które będą mogły być obsługiwane przez niektóre tylko narzędzia internetowe.

Cóż to oznacza dla przeciętnego użytkownika WWW? Jeśli zastosujesz HTML wyglądający nieźle w Netscapie albo w Explorerze, musisz być świadomy tego, że te same dokumenty będą prawdopodobnie wyglądały paskudnie w jakiejś innej hipotetycznej przeglądarce. Pamiętać trzeba również, że czytelnicy twoich stron nie tylko mogą używać innych przeglądarek, ale na przykład ich monitory mają inne rozmiary albo czcionki znacznie różnią się od zastosowanych przez ciebie. Kiedy przeglądarka wyświetla zawartość strony, czyta zwyczajny plik tekstowy i szuka specjalnych kodów albo tagów zaznaczonych poprzez **< oraz >**. Ogólny wzór taga HTML wygląda następująco:

```
<tag_name>dowolny tekst</tag_name>
```

Na przykład do wyświetlenia tytułu tego rozdziału należałoby użyć taga: **<h3>Czym są tagi HTML?</h3>** Powyższy tag mówi przeglądarce, żeby wyświetliła tytuł: Czym są tagi HTML?" w stylu nagłówka level 3 (3

to rozmiar czcionki nagłówka). Tagi mogą polecić przeglądarce wyświetlenie pogrubienia czcionki, zapisanie jej kursywą, w formie nagłówka albo przekształcenie tekstu w połączenie hipertekstowe (wysyłane za pomocą kliknięcia) z następną stroną internetową. Ważne jest, że tag zamykający, **</tag\_name>** zawiera w sobie znak **"/"**. Back slash poleca zatrzymanie "tagowania" tekstu. Wiele tagów HTML jest ułożonych w pary. Zatem, jeśli zapomnisz znaku **"/"**, przeglądarka będzie nadal "tagować" całą pozostałą część zdania, powodując niechciane następstwa.

**UWAGA:** Przeglądarki nie rozróżniają wielkich i małych liter. Na przykład **<h3>...</h3>** nie różni się dla nich od **<H3>...</H3>**.

Jeśli zdarzy się typograficzny błąd w HTML, nie spowoduje on eksplozji systemu ani uszkodzenia programu - strona internetowa będzie po prostu wyglądać źle albo nawet nie będzie wcale widoczna. Jest jednak bardzo łatwo wejść do HTML i dokonać niezbędnych korekt.

Twoja przeglądarka dysponuje mało zasobnym, ale za to otwartym, słownikiem! Interesującym aspektem HTML jest to, że jeśli przeglądarka nie wie jak zinterpretować dany tag, najzwyczajniej w świecie go ignoruje. Dla przykładu, w tym dokumencie, który aktualnie widzisz, header tag dla tego rozdziału naprawdę wygląda tak:

```
<chichichi><h3>Czym są tagi HTML?</h3></chichichi>
```

ale skoro przeglądarka prawdopodobnie nie zna taga **<chichichi>**, czyta tylko te tagi, które zna. Stąd tytuł nie będzie wyświetlał mojego chichotu.

Dokument HTML zawiera dwie oddzielne części: nagłówek i body. Nagłówek zawiera informacje o dokumencie, które nie są widoczne

I  
N  
T  
E  
R  
N  
E  
T



na stronie, body zaś zawiera wszystko, co stanowi widoczną część strony.

Podstawowa struktura dowolnej strony HTML to:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 3.2//EN">
<html>
<head>
<!-- informacja zawierająca dodatkowe dane o tym dokumencie, nie wyświetlone na stronie -->
</head>

<body>
<!-- cały HTML do wyświetlenia -->
:
:
:
</body>
</HTML>
```

Pierwsza linia:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 3.2//EN">
```

nie jest konieczna z technicznego punktu widzenia, ale za to podpowiada przeglądarce, z której wersji HTML korzysta bieżąca strona. Należy umieścić całe dzieło w HTML pomiędzy tagami `<html>...</html>`. Wewnątrz znajduje się również według kolejności: `<head>...</head>` oraz `<body>...</body>`. Twoje strony mogą prezentować się całkiem dobrze na większości komputerów bez powyższych tagów. Jednak używanie ich sprawi, że strony będą odpowiadały międzynarodowym standardom HTML i zapewnią jednocześnie kompatybilność ze wszystkimi internautami w przyszłości.

Zanotuj też komentarze w odpowiednich tagach, np: `<!-- bla bla bla -->`. Tekst wewnątrz nawiasów nie zostanie wyświetlony na stronie, może przydać się jednak tobie lub komuś, kto będzie chciał przyjrzeć się HTML poza stroną. Kiedy twoje strony internetowe stają się bardziej skomplikowane, takie komentarze "na boku" nabierają dużego znaczenia (szczególnie gdy trzeba uaktualnić informacje na

stronie utworzonej jakiś czas temu). Netscape i Explorer posiadają funkcje do przeglądania kodu źródłowego albo skompilowanych tekstów ASCII wszystkich stron, które nie wykorzystują bardziej zaawansowanych aplikacji w rodzaju Apletów Javy czy Active X (według kodu HTML). Wystarczy odszukać odpowiednie polecenie na belce przeglądarki.

• A oto tworzenie pliku HTML krok po kroku.

1. Włącz edytor tekstu.
2. Przejdź do okna edytora tekstu.
3. Wprowadź następujący tekst (nie musisz przejmować się dzieleniem tekstu na wiersze; przeglądarka sama zawinie tekst w odpowiednim miejscu):

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 3.2//EN">
<html>
<head>
<title>Moja Strona WWW</title>
</head>
<!-- moje zapiski -->
<body>
<h3>Cześć Ludziska!!!</h3>
To moja pierwsza strona
WWW...
</body>
</html>
```

UWAGA: Zwróćcie uwagę na to, gdzie został zapisany tag `<title>...</title>`. Zamieszczono go wewnątrz `<head>...</head>`, więc nie będzie widoczny na ekranie. Do czego zatem służy? Tytułowy tag jest używany wyłącznie do identyfikacji każdego dokumentu i jest również wyświetlany na belce przeglądarki użytkownika.

Zamieściliśmy też tag z komentarzem, który zawiera nazwisko autora strony. Można zapisać, co tylko ci się żywnie podoba w obrębie taga z komentarzami, ale będzie to tylko widoczne w sytuacji, gdy zajrzemy do źródłowego HTML dla danej strony. Wracamy teraz do procedury tworzenia dokumentu HTML.

4. Zapisz dokument jako plik o nazwie "moje HTML". Jeżeli używasz skomplikowanych edytorów tekstu, pamiętaj o zapisaniu całości jako czystego ASCII (text format).

## Curt D. Long

ma 32 lata. Jest absolwentem Indiana University. Przez pięć lat swojego życia był konsultantem do spraw użycia toksyn. Dwa lata temu zajął się zawodowo komputerami. Obecnie pracuje w IBM i jednocześnie prowadzi Internetową firmę konsultingową (Info-Source of Tampa Bay). W czasie wolnym nurkuje i jeździ na nartach wodnych. Lubi gry komputerowe oraz takie magazyny jak CD Action!



UWAGA: Dla użytkowników Windows 3.1: należy zachowywać wszystkie pliki HTML za pomocą nazw kończących się na HTM, więc w tym przypadku nazwa pliku powinna brzmieć MOJ.HTM. Nie martw się! Przeglądarka jest na tyle bystrym wynalazkiem, że wie, co oznacza końcówka nazwy pliku "HTM". Użytkownicy Windowsa 95 i NT mają lepiej, bo mogą stosować całe skróty HTML do zapisywania plików. W obu wypadkach jednak rozszerzenie jest interpretowane bezbłędnie i przeglądarki odpowiednio wyświetlają strony WWW.

Do ekspozycji dokumentu w przeglądarce wystarczy:

1. Otworzyć przeglądarkę.
2. Wybrać polecenie Open File... z File menu.
3. Użyć okna dialogowego do odszukania i otwarcia utworzonego przez siebie dokumentu (przypominam, że nazwa brzmi "moj.html" :)
4. Powinieneś teraz zobaczyć na belce tytułowej napis "Moja Strona WWW" a na samej stronie WWW - tekst napisany przez siebie, czyli: "Cześć Ludziska!!!"

No i to już właściwie wszystko. Umiesz tworzyć strony WWW i masz już własną stronę! W następnych numerach CD Action będę kontynuował temat i chciałbym pomóc wam rozwinąć wasze umiejętności. Tymczasem możecie obserwować, jak rośnie moja strona WWW. Oto adres: <http://www.istay.com>.

Ilumaczył Zbigniew Bański

# INTERNET

# Wizardry VIII w spódnicy

## - czyli kobiety też lubią gry komputerowe!

Wywiad z **Brendą Garneau**, projektantką RPG z kanadyjskiej firmy **Sirtech**

*CD Action: Nieczęsto trafia się, że kobieta pracuje nad produkcją gier komputerowych. Czy mam rację?*

**Brenda Garneau:** Chyba tak jest, jak mówisz. Stanowimy tylko około 15% całej komputerowej populacji i na palcach jednej ręki mogłabym policzyć aktywnych projektantów w spódnicy w tym biznesie.

*CDA: Nie licząc Szkotów oczywiście...*

**BG:** Tak jest! Nie jestem jednak pewna dlaczego tak się właśnie dzieje, że dziewczyny nie garną się tak chętnie do komputerów jak chłopcy. Może bierze się to stąd, że chłopaki już od dziecka są zafascynowani pewnymi gatunkami gier. Szczególnie tymi, które mają związek z akcją i wcielaniem się w jakąś dynamiczną postać. Tutaj, w firmie Sirtech, sytuacja jest trochę wyjątkowa, bo aż dwie dziewczyny trudnią się projektowaniem: ja i Linda Currie. Linda pracowała już nad kilkoma gramami, a teraz współpracuje ze mną i Alexem Meduną nad *Wizardry VIII*.

Obie zetknęłyśmy się z rozrywkami komputerowymi bardzo wcześnie w dzieciństwie i szybko zaczęłyśmy zarabiać grami na życie. Jednak praca zawodowa w przemyśle softwarowym sprawia, że ulubione zajęcie staje się zwyczajnym obowiązkiem i traci wiele ze swojej atrakcyjności.

*CDA: Jak to dokładnie z tobą jest? Czy godzisz pisanie wywiadów z robieniem gier?*

**BG:** Jestem pisarką, bajarką i nalogowym projektantem serii *Wizardry* i jak wiesz, piszę całą masę wywiadów z innymi projektantami. Jeśli chodzi o *Wizardry*, to moja praca polega na zabawie w boginię na małą skalę: tworzę zreby legendy dla świata, załaduję ten świat różnymi rasami i stworami, daję im zajęcie i miejsce do życia. Wiesz co, to jest naprawdę wielki zaszczyt dla mnie, że mogę robić takie rzeczy dla serii tej rangi, co *Wizardry*. Skoro scenariusz tej serii jest bardzo znany, spada na mnie olbrzymia odpowiedzialność.

*CDA: A jak się to wszystko zaczęło?*

**BG:** No cóż, to dosyć długa i dziwna historia... Jak już mówiłam, obie z Lindą trafiłyśmy bardzo wcześnie do tej branży. Piętnaście lat temu, kiedy byłyśmy jeszcze dziećmi, które niewiele miały do powiedzenia, otrzymałam od Lindy ofertę pracy. Moja koleżanka wisiała na telefonie całymi dniami i odpowiadała na pytania graczy. Musiałam szybko nauczyć się wszystkiego, co dotyczyło *Wizardry*, żeby mogła kompetentnie obsługiwać „gorącą linię”. Ale wiesz, w tamtych czasach pensje w grach komputerowych były głodowe, zresztą sytuacja nie poprawiła się znacząco do dzisiaj. Tak czy inaczej pracowałam dla Sirtecha przez całą szkołę średnią i college, rozwijając się przy tym tyle, ile się tylko dało. Kiedy ukończyłam uniwersytet i nadszedł czas, żeby wziąć się za bary z prawdziwym życiem, nie mogłam się odnaleźć. Stwierdziłam, że nie ma niczego bardziej interesującego od gier. Nie było takiej drugiej pracy, która mogłaby dać mi tyle wolności i twórczych inspiracji. Poza tym wtedy już role-playing stał się bardziej moją

pasją życiową i powołaniem, niż pracą zarobkową. Wywiady też zaczęły się całkiem przypadkowo. Jako że kręciłam się wokół gier od dłuższego czasu, znalazłam praktycznie każdą ważniejszą osobę w branży. Kiedyś redaktor naczelny jednego magazynu komputerowego strasznie narzekał, że nie może dodzwonić się do kogoś w



RPG. Przede wszystkim jednak tym elementem, który najbardziej odróżnia *Wizardry* od całej reszty gier, jest właśnie *Wizardry*. Może to brzmieć troszkę

absurdalnie. Musisz jednak pamiętać, że posiadając tyle doświadczenia, zaczynamy nowe przedsięwzięcia z bardzo wygodnej pozycji. Najważniejsza rzecz oddzielająca *Wizardry* od innych gier jest jednocześnie najdziwniejszą sprawą. Wiele razy już to powtarzałam i nigdy nie przestaje mnie to zadziwiać:



sprawie wywiadu. Nawet nie pamiętam, kto to był. Może Dough Church z *LookingGlass*, ale zdziwiłam się i powiedziałam: „Naprawdę? Znam go. Zadzwonię do niego w twoim imieniu”. Wtedy on wpadł na pomysł, że to ja mogę sama przeprowadzić ten wywiad, jeśli tylko on zgodzi się ze mną rozmawiać. Stopniowo przybywało mi takich zamówień. Daje mi to bardzo dużo autentycznej radości, zwłaszcza że rzadko zdarza się, żeby były to monologi. Ciągłe się czegoś uczyć i dowiaduję. To nie przypomina wcale pisania peanów na cześć chodzących legend komputerowych, chociaż raz tak się właśnie czulam. Kiedy rozmawiałam z Garym Gyaxem. Byłam bardzo onieśmielona. Przeważnie jednak rozmawiamy sobie jak projektant z projektantem. Dlatego udaje mi się wyciągnąć z rozmówców więcej konkretów a mniej lania wody. O to przecież w wywiadach chodzi. Nie mam racji?

*CDA: No tak, trudno zaprzeczyć. Masz rację. Pomówmy więc teraz o konkretnych. Jak porównalabyś serię *Wizardry* do innych znanych gier?*

**BG:** Po pierwsze *Wizardry* może być nazwany dziadkiem wszystkich gier roleplayowych. W swojej siedemnastoletniej historii zdążył już zyskać sobie miano legendy gatunku

*Wizardry* jest jedyną prawdziwą RPG. Dzisiaj tyle gier powstaje i wiele z nich usurpuje sobie prawo do tytułu RPG, a w rzeczywistości są ledwie przygodówkami, do których wrzucono szczyptę walki. My zaś trzymamy się tradycyjnych dla RPG wartości: zróżnicowane pod względem charakterów drużyny, system walki i czarów adaptowany z fabularnych RPG, duża ilość współczynników opisujących postać, walkę z podziałem na tury, nieliniarna rozgrywka (ze szczególnym uwzględnieniem scenariusza). Wszystkie fajerwerki oferowane przez obecnych twórców gatunku są zbyt płytkie, żeby mogły być porównywalne do prawdziwej głębi i radości, jakie znajdziesz w tradycyjnym RPG. Nie zrozum mnie źle, my też mamy wszystkie niezbędne dzisiaj bajery, z trójwymiarowym enginem (i dopalaczem) czy dynamicznym oświetleniem. Są jednak rzeczy w grze, których nie można dostrzec, patrząc na pojedynczy screenshot. Najbardziej ekscytujące, przynajmniej dla nas, jest coś, co nazywamy „stanem świata”. Projektujemy AI w taki sposób, że nawet gdybyś nigdy nie pojawił się w naszym świecie, gra mogłaby dalej „grać”. Nie jesteśmy sami z naszymi celami i sposobem działania w grze. Inni ludzie też przebywają w tym samym świecie i żyją swoimi sprawami. Ich własne cele i metody działania ewoluują w miarę jak uczą się. Oczywiście, podobnie jak w



realnym świecie, ludzie kłamią i kombinują, więc nigdy nie możesz do końca określić, w którym kierunku rozwinię się akcja. Według mnie nie było jeszcze dotąd gry RPG, która potrafiłaby robić takie rzeczy.

**CDA:** Do jakiego stopnia technika DVD wpłynęła na rozwój gier w ogóle i samej serii *Wizardry* w szczególności?

**BG:** Jak by tu to powiedzieć... Muszę w tym momencie powołać się na naszego specjalistę od dźwięku, Iana Currie. On wie o wiele więcej na ten temat niż ja. Zgodnie z tym, co on twierdzi, DVD działa jak olbrzymi twardy dysk. Obecnie jest bardzo ważne, aby zaopatrzyć grę w wysokiej jakości kwestie mówione. Niestety zwykły CD uniemożliwia przechowywanie więcej niż jednej godziny dźwięku. A przecież trzeba jeszcze pomieścić gdzieś samą grę. W takiej sytuacji należy skompresować filmy video, żeby wszystko jakoś upchać. DVD oferuje nam jeden mały przedmiot, który dekoduje spakowane pliki audio i video (MPEG-2). Co za tym idzie, w grach RPG (w których pełno jest interaktywnych kontaktów głosowych z NPC - Non Player Characters) będziemy w końcu mogli bardziej swobodnie szafować głosem i odjazdowymi filmami". Tak na oko to wydaje mi się, że szykuje się skok jakościowy porównywalny do tego, gdy CD-Rom przeniósł gry z dyskietek 3,5 cala na bardziej cywilizowane medium. Pojawilo się wtedy prawdziwe zatrzęsienie programów wyposażonych w rewelacyjny dźwięk i odłowną grafikę. Niestety za jednym zamachem wydano też sporo lipy w postaci FMV. Wierzę, że wyciągnięto już z tego smutnego faktu wnioski i DVD znacznie poprawi ilość i jakość oferty programowej.

**CDA:** Kogo nazwałabyś absolutnym Guru?

**BG:** O rany! Oto pytanie, które powinniśmy zadawać w moich wywiadach. „Absolutnym” guru, ze szczególnym naciskiem na „absolutny”, jest Gary Gygax - chłopak, który zaczął ten cały kram z grami RPG. To on wymyślił system

*Dungeons & Dragons* w 1974 roku i dzięki niemu ukuly się tak powszechne dzisiaj terminy jak „punkty doświadczenia” (PD) czy „żywotność” (HP) i tak dalej. Kiedyś prowadziłam z nim wywiad i byłam absolutnie przerażona jego wielkością (nie wywiadu naturalnie). Jest kilku wizjonerów w naszej branży. Jednym z nich jest Doug Church, chociaż jego nazwisko nie jest powszechnie znane. Zrobił pierwszy w świecie płynnie przewijany engine 3D (*Ultima Underworld*). Gra ujrzała światło dzienne na miesiąc przed *Wolfensteinem 3D*. To jest wizja co się zowie! Dzisiaj Carmack spija śmietankę i pławi się w sławie, ale to Doug Church był pierwszy. Sid Meier jest wspaniałym projektantem. To, co robi, robi dobrze, czerpie z tego radość i do tego jeszcze jest normalnym facetem. To sporo pozytywnych cech. Następnym wartym zauważenia człowiekiem jest Rod Nakamoto. Zajmuje się on serią *Wing Commander* i jestem naprawdę pełna podziwu dla niego. Muszę tu na chwilę wrócić do mojej przeszłości. David Bradley jest dla mnie guru, bo był moim mentorem przez bez mała osiem lat. Pracowałam z nim nad *Wizardry V, VI i VII* i bardzo sobie ceniłam jego talent i twórcze podejście. Był twórcą najlepszej dotychczas gry RPG, *Wizardry VII*, zatem musi być na mojej liście.

**CDA:** A jak powinna wyglądać idealna gra?

**BG:** Odpowiedzi jest pewnie tyle, ilu ludzi zapytasz. Nie wiem nawet, jaki powinien być idealny film ani jaka powinna być idealna książka, ale myślę, że (tak jak gry) powinny one w sobie mieć kilka ważnych rzeczy. Gry nie powinny wchodzić przygodzie w drogę i pozwolić graczowi na zupełne zagłębienie się w rozgrywkę. *Doom* i *Quake* spełniały to kryterium. Po drugie, powinny mieć scenariusz wyzwalający jakieś uczucia; na przykład strach, smutek, zapał czy nawet przerażenie. Gra musi trzymać na uwierzy, nie pozwalać oderwać się od komputera. Dokładnie tak, jak książka albo dobry film. Dla mnie osobiście *Wizardry VII* to doskonały przykład takiej gry, ale były też inne, najczęściej przygodówki. Przy dobrej grze zatrzymujemy się, żeby pograć. Nawet nie trzeba się za bardzo zastanawiać,

czy tego było nam akurat trzeba. Wszystko jedno czy jest to *Saper*, czy *Cywilizacja*. Na koniec wreszcie: gra musi dostarczać zwykłej radości. Ostatnią grą, która mnie rajcowała, była *Jagged Alliance*. Naprawdę się

ubawiłam! Śmiałam się z takich głupot i miałam ochotę grać nawet wtedy, gdy czekały pilne zajęcia. Gdyby tak wziąć niektóre elementy z akcji tej gry i zrobić coś z tego, to powstałby hit sprzedający się w milionowym nakładzie.

**CDA:** Czy potrafisz podać swój typ na grę wszech czasów?

**BG:** Chyba *Cywilizacja*. Ta gra ma tyle ciekawych rozwiązań. Jest niewiarygodnie skomplikowana, a masz wrażenie, że jest całkiem odwrotnie, bo gra się bardzo łatwo. Znajdziesz w niej elementy przygodówki, RPG i strategii. Jest ciągle inna i można się z niej wiele nauczyć. Jest wolna od przesadnej przemocy i zapewnią świetną zabawę. To doskonała gra komputerowa.

**CDA:** Może zdradzisz mi tytuł najgorszej twoim zdaniem gry...

**BG:** Najgorsza gra... Nie wiem, czy jestem kompetentną osobą do wypowiadania takich sądów. Najczęściej gram w te gry, które są z jakiegoś względu ważne dla mnie. Ktoś mi je wręcza i mówi: „Brenda, zagraj, bo jest to dla ciebie ważne”. Nie muszę więc tłumaczyć, że takie rekomendowane tytuły nie mogą być siłą rzeczy jakimiś knotami. Według mnie wszystkie lipne gry kończą swój nędzny żywot w ich wczesnym dzieciństwie i dzięki Bogu nie trafiają na mojego twardziela. Mam niewiele czasu na granie dla zabawy. Trzymam się raczej gier wymagających robienia notatek. Jestem uzależniona straszliwie od *Magic: The Gathering*.

**CDA:** Zastanawiam się nieraz nad tym, czy gry komputerowe mają uniwersalną wymowę. Czy jest możliwe, by polski gracz dobrze i właściwie odbierał produkt na przykład kanadyjski?

**BG:** Taak... Do pewnego stopnia gry mają swoją narodowość. Oznacza to tyle, że każda kultura zostawia ślad na swoich twórcach i nieważne czy jest to książka, film, czy gra. Na przykład cały świat zamiera w przerażeniu na widok krwi i rzezi w japońskich gierkach. Kulturalnie różni się bardzo, bo każdy naród zachowuje inne tabu. Dlatego to, co u nas budzi odręzę lub sprzeciw moralny, może być czymś zupełnie normalnym gdzie indziej. Dla Japończyków to nic zdroznego, gdy rozwala się mieczem jakiegoś nieszczęśnika w *Mortal Kombat*. W Niemczech natomiast takie gry są z góry na straconej pozycji. Twórcą gry jest



ograniczony podwójnie: po pierwsze prawo zezwala tylko na niektóre rzeczy, po drugie można wypowiadać się jedynie na temat spraw, które znamy. Są też rzeczy uniwersalne i zrozumiałe dla każdego. Cała planeta pokochała *Dooma*, bo w każdym w nas tkwi ochota rozwalenia czegoś od czasu do czasu. Miło jest też czasem odpocząć w ciszy i coś sobie spokojnie poukładać, więc wielu kocha puzzle (w najrozmaitszych narodowych odmianach). Największą uniwersalną wartością jest jednak fakt, że możemy dokopać naszemu najlepszemu koledze i ciągle być jego kumplem. To jest główna przyczyna powodzenia gier multiplayer. Wygląda jednak na to, iż komputery udowodniły, że ludzie są do siebie bardzo podobni.

**CDA:** Dzięki Brenda za ten wywiad. Wierzę, że nasi czytelnicy czytali go z przyjemnością.

**BG:** Przystań! Cała przyjemność po mojej stronie! Jeśli wolno, to chciałabym dodać coś jeszcze do tego wcześniejszego zagadnienia. Twoje pytanie o narodowości i gry komputerowe nasunęło mi pewien pomysł. Gdy zobaczyłam pierwszy raz *CD-Action*, pomyślałam sobie, że przecież rynek gier w Polsce musi być równie aktualny i dynamiczny, co tutaj za oceanem. Byłoby niezwykle interesującym doświadczeniem dla mnie, gdybym mogła pogadać osobiście z waszymi czytelnikami. Może sami zaproponowałyby mi, z kim chciałby mieć wywiad. Najbardziej cieszę się, gdy czytelnicy dzielą się ze mną swoimi uwagami. Proponuję więc Czytelnikom *CD Action*, by za pośrednictwem swojego magazynu komputerowego przesłali mi nazwisko osoby, z którą ja zrobię wywiad specjalnie dla nich. Możecie też przygotować swoje pytania. Czekam na nie niecierpliwie!

**CDA:** Dzięki jeszcze raz, Brenda. Życzenia naszych czytelników dostarczymy ci natychmiast jak się pojawią.

**BG:** Cieszę się, że dla was piszę. Cześć.

Z Brendą Garneau rozmawiał  
Zbigniew Bański



# Worms 2 - Arsenał


Team 17


## Robale: Decydujące starcie!

Baaaczność! Do siedmiu oodlicz! ...pięć; sześć... Gdzie siedem!? Kogo brak? Aaa - Musztarda... GDZIE jest pułkownik Musztarda?! Co on sobie myśli?! ...O, petznie! Ha, robaczku - myślisz sobie, że jak jesteś pułkow... Co, tajne dane? Skąd? SKĄD - pytam! Aaa - z kwatery głównej... TEAM17 znaczy się?! Trzeba było tak od razu! No dobra - rozejść się! No, spadajcie mówię, a ja sobie poczytam... Co, lista broni? Co to jest? OFICJALNY PRZEWODNIK PO UZBROJENIU? Aha. To nawet może być interesujące...

Ciii! Oddalmy się na paluszkach od zatopionego w OFICJALNYM i tak dalej... starego choleryka marszałka Świętej Skarpetki... Niech sobie czyta. A i my na tym skorzystamy. Po pierwsze - ważne - nie będzie się drzeć; po wtóre - ważniejsze - nie zauważy, że ja także posiadam egzemplarz tajnego raportu sekcji naukowej... Może ja także czegoś się nauczę... Co, też byście chcieli? Hmm... w porządku, ale w razie czego ja o niczym nie wiem! Aha, jeszcze jedno - numer rozdziału książki odpowiada ściśle numerowi klawisza funkcyjnego, który należy wcisnąć - określoną ilość razy - by otrzymać dostęp do danej broni.

## A zatem - część pierwsza:

 **BAZOOKA** - maksymalna liczba punktów uszkodzeń - 50. Błablabla... o - to jest interesujące - pocisk bazooki może odbić się od wody! Warunki - odpowiednia trajektoria lotu - niewielki kąt natarcia i znaczna siła wystrzału.

 **HOMING MISSILE** (rakiet naprowadzane) - maksymalna liczba punktów uszkodzeń - 50. Dobrym rozwiązaniem w przypadku tej broni jest wystrzelenie pocisku niemal pionowo w górę - dzięki temu zyskuje czas, by się uzbroić i uzyskuje wymagany kurs kolizyjny. Istotna jest również zdolność działania rakiet pod wodą - w trybie "szybkie zanurzenie się" staje się ona najlepszym przyjacielem robala. Uwaga! Dla raz uzbrojonej rakiety nieistotne jest, że na drodze jej lotu przypadkowo znajduje się któryś z "własnych" wormów. Hmm... studiujemy dalej!



**MORTAR** (moździerz?) - każdy fragment zadaje maksymalnie 30 p.u. (punktów uszkodzeń). Ta


broń jest najskuteczniejsza w urozmaiconym krajobrazie. Dobrze wymierzony Mortar - przykładowo: robal utknął w dziurze - jest śmiertelny. Uwaga jednak: jego części, ze względu na ich nieco "swawolną" naturę mogą być naprawdę niebezpieczne dla rzucającego. Doskonałą taktyką usunięcia wroga za pomocą tej zabawki, a stojącego przy ścianie, jest przycelowanie odrobinę nad głową wroga - wszystkie odłamki godzą właśnie jego. Taaak.



Kolejna broń: **HOMING PIGEON** (gołąb naprowadzany) - jako,

że gołąbek ów wyposażony został w znaczną ilość materiału wybuchowego, zadaje maksymalnie 75 p.u. Broń podobna do Homing Missile. Nie wymaga jednak tak dużej przestrzeni, by się uzbroić, to pozwala wykorzystać go także w jaskiniach. Uwaga: zbytnie poleganie na gołębiu jest ryzykowne, bowiem dość często zdarza się, że zbacza on "odrobinę" z wytyczonego szlaku. Właściwie nie ma się co dziwić - tak zachowywałby się każdy, komu przytwierdzono by do pleców pół tony dynamitu i wysłano w ostatnią drogę... Nie wolno także zapomnieć, że jest on bronią "czasową" - po upływie określonych sekund spadnie na cokolwiek. O tak, pamiętam takie przypadki! No ale, ale...

## Rozdział drugi

 **GRENADE** (granat ręczny) - maksymalna liczba punktów uszkodzeń - 50. Granat jest bronią mistrzów Worms 2! Istnieje wiele zróżnicowanych stylów wykorzystania tego gadżetu. Godne polecenia wydają się dwa z nich. Pierwszy: ustawienie zapalnika czasowego na maksimum, umieszczenie granatu pod wrogiem, a stojącym obok wormem i błyskawiczne wycofanie się na z góry upatrzoną pozycję. Yeah - ekscytujące przeżycie! Drugim sposobem jest rzut mistrzowski - niewielki czas (1 lub 2) - idealny rzut uzyskuje się wtedy, gdy wybuchnie on dokładnie w momencie osiągnięcia wrażliwego robala.



**CLUSTER BOMB** (bombki kasetowe) - każda zadaje maksymalnie 30 p.u. Najskuteczniejsza w chwili rzutu wprost na wrogięgo


robala. Innym interesującym pomysłem jest ustawienie zapalnika czasowego na minimum, by odłamki mogły swobodnie opaść na "głowy" wrogięgo wormów. Che, che - to także pamiętam!

Co dalej jednak, co dalej? O tak, to jest naprawdę mocne - **BANANA BOMB** (bomba bananowa) - każdy banan zadaje maksymalnie 75 p.u. Jedyną wskazówką, jaka przychodzi na myśl o tej śmiertelnej broni, jest - bądź ostrożny! Ten "Owoc Zagłady" jest zdolny do zniszczenia całego oddziału! Najlepszą taktyką jest ustawienie krótkiego opóźnienia i rzut nad grupę wrogięgo robali - oczywiście po upewnieniu się, że inne przyjazne wormy są bezpiecznie ukryte. I to z dala od miejsca eksplozji!



**HOMING CLUSTER** (wiązka rakiet naprowadzanych) - każdy element zadaje maksymalnie 30 p.u. Ta broń wymaga znacznej przestrzeni, by się uzbroić - nawet większej niż Homing Missile. To zaś sprawia, że staje się nieporęczna w jaskiniach. Najlepsze, co można zrobić w jego przypadku, to określić cel najdalszy z możliwych i rzucić go pionowo w górę z maksymalną siłą - on sam "wejdzie" w cel. Ogólnie jest to świetna broń... Dla doświadczonych.

## Część trzecia.

 **SHOTGUN** (strzelba) - każdy strzał zadaje maks. 25 p.u. Świetna broń, używana w wielu stylach. W przypadku gry w trybie "nagła śmierć" ma przewagę niedostępną innym "zabaweczkom" - dwa czyste strzały równają się dwu martwym wormom! Podczas normalnej gry pierwszy strzał służy do dobijania robali. Drugi - daje czas na ucieczkę. Inną dobrą strategią jest utworzenie dołka-pułapki za pomocą pierwszego strzału, gdy drugi "wrzuci" wroga do niego... Oj, tak - w ten sposób zginął nieodżałowany subtrooper Bill Gates... Ale tu jest coś jeszcze - uwaga, strzelba może zadać obrażenia strzelcowi, gdy ten stoi zbyt blisko swej ofiary - a jeżeli robal odniesie jakiegokolwiek obrażenia, traci swój drugi strzał.



**HANDGUN** (pistolet). No cóż - to nie mini-gun.

Używany jest głównie do "zabawy" z wrogiem, zanim znieśie się go z powierzchni gruntu za pomocą "ciężkiej artylerii". Che, che - zabawy... Dopóki wrogięgo robal się nie wkurzy i nie palnie nam z bazooki! No świetnie, a co dalej?



Kolejny gadżet - **UZI**. Najlepiej wykorzystać je, gdy przeciwnik stoi sobie przed jakimś elementem krajobrazu - wszystkie kule wchodzić w tego mięczaka! No tak... Strzelanie zaś na otwartej przestrzeni wiąże się z ryzykiem, że trafiony worm zostanie popchnięty w dowolną stronę i w efekcie, że uniknie reszty posłanych mu niespodzianek. A tego byśmy nie chcieli... Dodatkowo ta broń może zostać użyta, by dosłownie wcisnąć wroga w ziemię! Z tak powstałego dołka na pewno się nie wygrzebie...



**MINI-GUN**. Równie wspaniały jak Uzi, lecz z jednym małym wyjątkiem: mini-gun jest dwukrotnie potężniejszy! Hmm... reszta jakby znana... No nic, uczmy się dalej.

## Kolejna część - ooo, to już czwarta!



**FIRE PUNCH** (ogniste uderzenie) - zadaje maks. 30 p.u. Jest ono wspaniałe w wypadku walki bezpośredniej. Zadaje obrażenia bez zagrożenia utraty zdrowia atakującego... Cooo, jak to - a jeśli potraktowany pchnięciem delikwent umrze i wybuchnie?!? Uspokój się, uspokój - 1, 2, 3... Ooo, coś nowego. Nowym trendem wśród ekspertów Worms2 jest atak z powietrza. Podczas skoku, w momencie gdy dotykamy wrogięgo robala, błyskawiczne wciśnięcie spacji uczy przeciwnika latać! I do wody, i do wody!... Doskonale posunięcie taktyczne... i zabawne do oglądania. Jest również możliwe wykonanie dwuciosowego "comba" - robal uwięziony w krajobrazie ostrzymuje podczas tego ataku podwójne obrażenia - pełne 60 p.u.!



**DRAGON BALL** (smocza kula) - zadaje maks. 30 p.u. Atak bardzo podobny w działaniu do ognistego uderzenia, także taktycznie. Jedyną różnicą jest to, że o ile o.u. wyrzuca przeciwnika w górę, o tyle smocza kula długodystansowo go przesuwają. O co tu chodzi... a nieważne.

**KAMIKAZE** (kamikadze) - ostateczna eksplozja to 50 p.u.; dodatkowo każdy





worm, który ucierpi podczas "przelotu" kamikadze - 30. Wielu dowódców uważa, że kamikadze

wykorzystać można jedynie w ostateczności. Wytrawny strateg jednak korzysta z niego częściej: wtedy, gdy uzyskuje dzięki temu przewagę! Przykładowo - koniec walki, przeciwnik posiada jednego worma - gracz dwóch. Proste posunięcie: "jeden za jednego"! Co, co, COO??? To nieetyczne, to nie szczy! Tu nie można robić tego typu gambitów! Przecież wormy żyją, czują!...



**PROD** ("szturchnięcie")

- po prostu lekko popchnij wорма i pozwól mu spotkać się z czyhającą na dole zagładą... No cóż, nie jest to najpotężniejsza broń, ale czasem przydaje się, gdy chcemy wepchnąć wroga tam, skąd już nie wypelźnie... Zupełnie malutkim, niezbyt czystym zagranieniem - jest stary trik "zwiększ-do-100-i-nie-mów-nikomu". Jak sama nazwa wskazuje, muśnięcie zadaje 100 p.u. Jak tego dokonać? Ano bardzo prosto - niewielkie modyfikacje w Edytorze Uzbrojenia pozwolą rozwiązać za pomocą "zabójczego muśnięcia" każdą grę... Fakt, że nie jest to posunięcie fair, ale umożliwia wygraną, a przecież tylko to się liczy... Ho, ho - to może być! Chle, chle, chle - na samą myśl o tym... Szturchnięcie i aaaaghh! Do widzenia, czy raczej do-nie-widzenia! Cha, cha, chi, chi, chu, chu...

### Część pięta

**DYNAMITE** (dynamit) - eksplozja zadaje maks. 75 p.u. Ta potężna "cacko" jest najczęściej używaną bronią w Worms 2. Świetną i niezwykle efektywną strategią jest "atak-z-liny". Pozwala ona uniknąć niszczycielskiej fali eksplozji. Jak większość potężnych broni, używany powinien być na grupach wórmów. Załatwienie za jego pomocą tylko jednego to czyste marnotrawstwo. Tak, ale ile zabawy...



**LAND MINE** (mina

ładowa) - zadaje maks. 50 p.u. Pełną finezją jest naskok na głowę (?) wraźego worma, pozostawienie na niej miny, zeskok, ucieczka i obserwacja fajerwerków... Należy pamiętać także, że eksperci najpierw planują swe ataki! Przecież dobrze skalkulowana eksplozja wrzuci wорма na inną minę! Maksimum zniszczeń - satysfakcja gwarantowana...



**SHEEP** (owieczka) - podczas eksplozji zadaje 75 p.u. Najistotniejszą rzeczą, o którą musimy zadbać, gdy zamierzamy użyć owieczki jest to, by miała ona czystą drogę do celu. Aby to osiągnąć, należy używać mostków, palników, młotów pneumatycznych... Jednak mimo to czasem zdarza się, że owieczka wraca do swego pana - dlatego też warto zrzucić ją z bezpiecznego miejsca: klifu lub liny.



**SUPER SHEEP** (Super-owieczka) - jak ja nie

znoszę tego talatajstwa! Brrr... - zadaje maks. 75 p.u. Niezbędna jest znaczna przestrzeń, by zwykła owca zmieniała się w super-owcę! Mało znanym faktem jest to, że umiejętnie pilotowana może zbierać skrzynie zawierające bonusy! Zresztą wyczerzenie się umiejętności skutecznego kierowania ją sprawi, że żaden wrogi worm nie będzie czuć się bezpieczny przed tą wełnistą zagładą...

### Rozdział szósty

**AIR-STRIKE** (atak z powietrza) - każda z pięciu rakiet zadaje maksymalnie 30 p.u. Gwarantowane trafienie, bardzo użyteczne w przypadku ataku na grupę robali. Che Che - szczególnie podczas gry w "nagłą śmierć".



**HOMING AIR-STRIKE** (kierowany atak z powietrza) - każda raketa zadaje maks. 30 p.u.

Niemalże identyczny z poprzednim, ale w tym przypadku każda z rakiet trafia w ten sam punkt. Używać go należy właściwie tylko wtedy, gdy wszystko inne zawodzi lub w momencie, gdy definitywnie zakończy walkę. No tak - a jeżeli to przeciwnik ma kierowany atak z powietrza, to pozostaje jedynie ukryć się pod ziemią!... I to jak najszybciej!



**NAPALM STRIKE** (atak napalmem). Ogromną

rolę podczas planowania ataku napalmem odgrywa wiatr. Wielu niedoświadczonych dowódców potrafi - nie zwracając uwagi na wskazania wiatromierza - spalić pół planszy, przy czym cele główne - robale - pozostają nietknięte. Często też zdarza się, że atak ten jest bardziej destruktywny dla własnych wórmów. Tym niemniej jest to świetna broń "nagłej śmierci". Najskuteczniejsza w wypadku ataku na liczne zgrupowanie wórmów. Taaa,

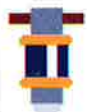
pamiętam - jakiś idiota z dowództwa zrzucił mi kiedyś coś takiego na leb. Stąd ta przepaska na oku, jakby się kto pytał...

### Część siódma



**BLOW TORCH** (palnik acetylenowy) - co

bardziej zwiariowani żołnierze wykorzystują go, by zadać wrogiemu robotowi 15 p.u. Daje efekt podobny do użycia młota pneumatycznego; używany właściwie tylko po to, by ukryć się pod ziemię lub przebić przez przeszkodę i osiągnąć lepszą pozycję osobistą. Zdarza się jednak również, że za jego pomocą spychano wroga z krawędzi planszy - wprost do wody. Jak już wspomniano, można go wykorzystać do "dobicia" worma, któremu pozostało mniej niż 15 p.u. Nie polecamy jednak takiej taktyki, gdyż zbyt często się zdarza, że atakujący odnosi obrażenia od autodestrukcji ginącego. Che che - co to w ogóle za pomysł, to lepiej wypalić weń ze strzelby.



**DRILL** (młot pneumatyczny) - istnieje możliwość

"poborowania" wroga, zadaje mu to 15 p.u. Dość popularną metodą wykorzystania tego narzędzia jest uwięzienie wroga we wcześniej przygotowanym dołku i... no, sami wiecie. Aaa, i jeszcze coś - można użyć młota podczas skoku - przesuwa to wорма. Nie jest to wprawdzie skuteczniejsze niż zazwyczaj, ale w zamian daje wiele radości - fenomenalny widok!...



**GIRDER** (mostek).

Świetną taktyką użycia mostka jest wykorzystanie go jako daszku, pod którym ukryć mogą się nasze wormy. Niektórzy kopnięci dowódcy budują je także, by uwięzić wrogie robale! A przecież rozkazy są jasne - żadnych więźniów! W trybie nagłej śmierci służyć mogą również do podwyższania gruntu. O, w dziób! Na to nie wpadłem!



**BASEBALL BAT**

(zagranie bejsbolowe) - kolizja z kijem zadaje maks. 30 p.u. Najlepiej "punktowanym" zagranieniem jest wpakowanie wroga wprost w wodę. Jest również możliwe wykorzystanie go, by popchnąć minę ładową w kierunku przeciwnika lub też pozbyć się jej, jeżeli po prostu nie lubisz tego gadżetu... Che, che, a to dobre - nie lubisz...

### (Roz)dział ósmy



**NINJA ROPE** (lina Ninja).

Używane głównie w celu przemieszczenia się wórmów między elementami planszy. Doświadczeni dowódcy potrafią dokonać cudów ze swą wierną liną; nie ma dla nich miejsc, w które nie mogłyby się dostać. Zupełnie nowym zastosowaniem liny Ninja jest jej użycie horyzontalne! Teraz żaden z wrogów znajdujący się na jednej platformie z Tobą nie będzie czuć się bezpieczny! Innym kapitalnym pomysłem jest zaczepienie się o strop jaskini i - w momencie, gdy sobie swobodnie zwisamy - zbudowanie mostka pod sobą. Później szybki zeskok i... Dzięki temu uzyskujemy znaczną przewagę nad wórmami pozostającymi na dole.



**BUNGEE** (bandzi).

Swobodne posługiwanie się gumową liną wymaga długotrwałego treningu. Dzięki niemu jednak będzie można w miarę swobodnie przemieszczać się między fragmentami planszy. Aha - jeszcze jedno: zanim skoczysz, sprawdź, czy droga jaką pokona robal nie jest odrobinę krótsza od długości naprężonej liny...



**PARACHUTE**

(spadochron). Zasada zastosowania podobna do powyższego. Mistrzowie potrafią podczas opadania zrzucać w dół "niespodzianki". Taki mały, wórmowy samolot bombowy!



**TELEPORT** - i od razu uwaga:

nie można "wteleportować się" w krajobraz... Służyć może natomiast do zbierania odległych lub trudno dostępnych skrzyń ze zrztu. Przy czym nie oznacza to wcale, że nie należy uważać dokąd worm zostanie przeniesiony - teleport wprost na linię ognia wroga to niezbyt rozsądny pomysł. Do kogo oni to piszą?! To przecież oczywiste - podnosisz sobie skrzyneczkę, a w chwilę później wróg robi z Ciebie sitko do ziółek...

### Rozdział dziewiąty



**SUPER BANANA**

(superbanan). Wygląda toto jak zwykła bomba bananowa, ale superbanan wyposażony został w manualny detonator! Po prostu - spacja i już możesz obserwować sok bananowo-robotowy. Istnieją dwa główne sposoby wykorzystania tego

rewelacyjnego gadżetu. Pierwszy - stary - to rzut banana w powietrze i gdy znajduje się nad wormem/wormami - zdetonowanie go. Małe bananki dokonają dzieła zniszczenia! Drugi - lepszy - idealny rzut w prostą grupę wrogów i błyskawiczne - dwukrotne! - wciśnięcie spacji. To wyśle je wprost na orbitę!!! Taaa - zdarzało mi się widzieć "zdjęcia" ponad 350 punktów energii z jednego robala!...

#### HOLY HAND GRENADE

(Święty Granat Ręczny z Antiochii) - to najpotężniejsza broń w całej grze - ten mistyczny granat wybuchnie po trzech (nie mniej i nie więcej lecz trzech - pozdrowienia od Monty Pythona!) sekundach, zadając otoczeniu 100 p.u.! Najważniejszą rzeczą do zapamiętania jest to, że Święty Granat Ręczny nie eksploduje, dopóki się nie zatrzyma. Istotne jest także to, by rzucający worm znajdował się jak najdalej od eksplozji, ta ostatnia bowiem ma naprawdę spory zasięg. Najskuteczniejszy w stosunku do robali uwięzionych w dołku... lub - ewentualnie - kraterze. Kraterze... chuh chuh chuh uh - kraterze...

#### Część kolejna. Nie bardzo pamiętam, która...

PETROL BOMB (koktajl Świętej Skarpetki) - użyteczny w przypadku skomasowania kilku wormów w jednym miejscu, najlepiej w jakimś zagłębieniu. Wówczas płomienie "spływać" będą po ścianach dołka, zadając dodatkowe obrażenia wrogim wormom. Ale, ale - rzucać nim należy ostrożnie - płomienie mają spory promień. O tak - ostrożnie, to leży w najlepiej pojętym interesie rzucającego...

PRICELESS MING VASE (bezcenna waza z dynastii Ming). To kolejna - po Świętym Granacie Ręcznym z Antiochii - broń totalna!...

Prawdopodobnie najlepszym rozwiązaniem jest - bez narażania siebie - zrzućenie jej w momencie zwisania na linie Ninja i... natychmiastowa ucieczka! Ostrożności nigdy za wiele, gdyż każdy jej fragment ma siłę dynamitu! Krótko mówiąc - nic lepszego, jak "podarować" ją stojącym gdzieś w dole wormom...

SHEEP STRIKE (owczy pęd). Bardzo podobny do zwykłego ataku z powietrza, ale znacznie bardziej niszczycielski, gdyż odbijające się przy lądowaniu owce zadają dodatkowe obrażenia. Przy planowaniu tego typu ataku należy być wyjątkowo uważnym, gdyż owieczki mają tendencję do "rozrzucania się" po całej planszy.

Czyli, jednym słowem - idealne! Tak, tak - do dzieł, przypadkowej masowej destrukcji!...

#### Część - przedostatnia - jedenasta.



MAD COWS (szalone krowy) - "wezwanie" szalonych krów oznacza totalne, ryczące piekło! Najważniejsze to pamiętać, że muszą one mieć idealnie czystą drogę do celu - najmniejsze wzniesienie i ogromne buuum! Dlatego też raczej nie zwalniamy ich, gdy znajdujesz się w pobliżu jakichkolwiek przeszkód... Jednak jeżeli istnieje takowa mniej więcej pośrodku pomiędzy atakującym wrogiem, a jego przeciwnikiem - można je wypuścić - pierwsza zniszczy przeszkodę - następne pójdą dalej. I tak aż do celu...



OLD WOMAN (stara kobieta) - ta "panienka" zadaje do 75 p.u.! Najlepiej wykorzystać ją (no, no! Bez skojarzeń, proszę...) w celu "zabawienia" (znów to samo...) sporej grupki robali, które - przykładowo ugrzęzły w dołku. Stara kobieta potrafi zachowywać się w miarę inteligentnie i omijać przeszkody, lecz... no cóż - skleroza nie boli - czasem zdarza się jej, że zapomni w jakim kierunku powinna zmierzać...

#### I wreszcie - dział dwunasty - suplement.



SKIP GO (pominięcie) - w przypadku, gdy na pewno nie chcesz użyć danego worma - spacja uwalnia Cię od problemu... Nie to żeby na zawsze - skądże znowu! Po prostu "zostawia" go na jedną turę...



SURRENDER (poddanie się). Jeżeli znajdujesz się w obliczu śmierci (che, che - czyli praktycznie zawsze!...) możesz się poddać. Nie gwarantujemy jednak, że wróg będzie przestrzegać Konwencji Genewskiej... Ponadto nie wiemy nic więcej o tym. Jeszcze nie zdarzyło się nam tego użyć...

Taaaa... I to by było - jak na razie - na tyle. Hmm... Kilka pomysłów wydaje się być interesujących, niektóre naprawdę warto wykorzystać, inne tylko zobaczyć. No tak - ogólnie trzeba by poświęcić. Ale, ale! O w'dziób pelikana! Gdzie się podział Święta Skarpetka? Gdzie ten stary chol... Aaa, żołnierzu! Przylapałem cię na czytaniu sobie! Co to jest? CO TO JEST?!? Lista. sir... Aaaaa - listy? Pewnie z domu, od mamy... No dobra, do szeregu i na poligon. Chłopaki z dowództwa obiecują dzisiaj coś nowego...

Szczere wyznania Kelvina Astona, głównego testera Worms 2 opracował - Gem,ini

# Riven - Solucja

CYAN/Redorb

Niniejsza solucja Rivena powinna być czytana tylko w ostateczności. Przede wszystkim przez wzgląd na sam tytuł - traci on bardzo dużo przy mechanicznym naśladowaniu czyichś posunięć, bo w rzeczywistości gra oferuje prawie pełną swobodę ruchów. Staratem się w miarę dokładnie przedstawić sposób rozwiązania zagadek - mimo iż gotowe rozwiązania także zostały zamieszczone. Grę można, korzystając w całości z poniższego tekstu, ukończyć w jakieś osiem, dziesięć godzin, ale nie daje to zbyt wielkiej satysfakcji. Dlatego też warto się nad zagadkami pogłowić samodzielnie. Zostałem w każdym razie ostrzeżony - jeśli jesteś nadal pewny swych kroków, to zapraszam.

ALLOR



## 1. Wyspa Wielkiej Kopyły

Początek nie był może zbyt zachęcający, ale udało mi się w końcu pozbyć dachu nad głową z nieciekawym widokiem zza krat. Księgę - pułapkę otrzymaną od Atrusa będę musiał jednak jak najszybciej odzyskać. Udałem się po schodach z prawej w kierunku mostu. Obrazy wewnątrz żuków na kolumnach wewnątrz Złotej Komnaty u szczytu rzuciły trochę światła na dzieje Riven, potwierdzając obawy Atrusa. Po czterokrotnym wciśnięciu przycisku u wejścia - komnata ta jest bowiem obrotowa - zszedłem drugimi schodami po tej stronie mostu i przeczolgując się pod drewnianymi drzwiami, dostałem się, przechodząc po drodze przez Złotą, do zaworu włączającego parę dla Teleskopu. Obecnie jest on wprawdzie bezużyteczny, gdyż nie znam kodu, ale w przyszłości kto wie, a po co schodzić tu później? Z tej samej strony Złotej przelączyłem też dźwignię, chyba od krat przy jakimś wyjściu i wróciłem na górę. Po obróceniu komnaty kolejne cztery razy przeszedłem do drugiego wyjścia. Jedna z krat zniknęła! Druga jeszcze

wprawdzie jest, ale za to znalazłem wajchę jak w jaskini - znowu coś się otworzy. Wróciłem do mostu i obróciłem komnatę jeszcze dwa razy; krata przy tym wyjściu także zniknęła! Mogłem się już dostać do Wielkiej Kopyły, wystarczyło przejść przez kładkę. Podążyłem nią aż do wyjścia z budowli na dole, gdzie włączyłem parę w dwóch miejscach: niedaleko od niego na balkonie po lewej stronie i na końcu kładki, za krótkim tunelem. Niczego więcej nie mogłem już tutaj uzyskać, wróciłem więc do skrzyżowania wyjścia z komnaty, mostu i dwóch par schodów. Wiedziony przeczuciem przed przekroczeniem mostu obróciłem jeszcze dwa razy Złotą. W komnacie w połowie tunelu przelączyłem wajchę przy czerwonym wizjerze i kontynuowałem wędrówkę w głąb. Na końcu przejścia znajdowały się drzwi broniące dostępu do wielkiej komnaty za nimi. Przez duże dwuskrzydłowe wrota po prawej wszedłem na świeże powietrze. Na dole, przy schodach, zrobiłem użytek z niebieskiego przycisku, a gdy przyjechał dziwny wagonik skorzystałem ze znajdującego się w

nim krzesła, obracając całość przy pomocy dźwigni z lewej strony konsoli. Jeszcze tylko wajcha pośrodku i zegnaj wyspo, na razie przynajmniej.

## 2. Wyspa Lasów - system liczbowy D'ni

Po przejściu jaskini i schodów po prawej stronie rozstaju dróg oczom moim ukazały się wycięte pnie - to do nich nawiązywały obrazy w żukach. Ciekawe gdzie znajduje maszynię do przetwarzania drewna w papier? Na wyspie odkryłem także, potrzebny później, system liczbowy D'ni. Bardzo pomocna okazała się przy tym zabawka w szkole, aby się tam jednak dostać, musiałem na rozstaju z wyciętymi pniami pójść w lewo i potem cały czas prosto, by spuścić do wody dziwny pojazd znajdujący się w wiosce na podeście z czymś w rodzaju ołtarza. Z tej strony jeziora nie było do niego dostępu, musiałem się więc wrócić. Idąc cały czas prosto przed siebie minąłem miejsce wyrębu drzew, rozstaje na schodach i jaskinię za wysepką z morskimi stworami. W końcu, korzystając z drabin, dostałem się do podwodnego wagonika. Sterowanie nim niezbyt przypominało obsługę kolejki linowej: obrotowa wajcha pośrodku służyła wprawdzie do obrotu pojazdu, ale już przesuwana poziomo do wyboru drogi na rozstaju, a pionowa do ruszenia z miejsca. Podwodny świat widziany przez okrągłe okno jest przepiękny i wybierając najkrótszą drogę na pewno wiele straciłem, ale czas ciągle upływał... Obróciłem więc wagonik, na pierwszym skrzyżowaniu wybrałem prawy tor i jeszcze raz do przodu. Po wyjściu z wehikułu, na szczycie przełączyłem wszystkie wajchy w górną pozycję i wróciłem na dół. Jadąc z powrotem na pierwszym skrzyżowaniu pojechałem w lewo. Zabawka jest na podeście z lewej strony wejścia. Powrót do wagonika nie był już trudny. Przy pomocy wehikułu (prosto, obrót, w prawo) wydostałem się z jeziora i idąc cały czas przed siebie dotarłem z powrotem na miejsce wyrębu. Skracając dwa razy w prawo na kolejnych rozstajach, wylądowałem w wagoniku do transportu drewna. Powinienem się nim dostać do domu Ghana, co być może pozwoli wyjaśnić los Catherin. Wprawdzie trochę ciasny, ale cóż, nie mam wyboru.

## 3. Wyspa Papieru

Dobrze, że maszyna rozdrabniająca nie działa... Muszę się dostać na kładkę na skałach, a jedyną drogą jest, jak mi się wydaje, sprawdzenie wielkiego ogrzewacza wody. Aby się jednak przy okazji nie ugotować, włączyłem

najpierw do niego dopływ pary w urządzeniu pośrodku jeziora, potem na platformie na zewnątrz wystarczyło obrócić koło z lewej strony kładki oraz przełączyć wajchę po prawej oraz na budynku. Jeszcze tylko przełącznik na rozwidleniu rur z lewej strony kładki i do środka.

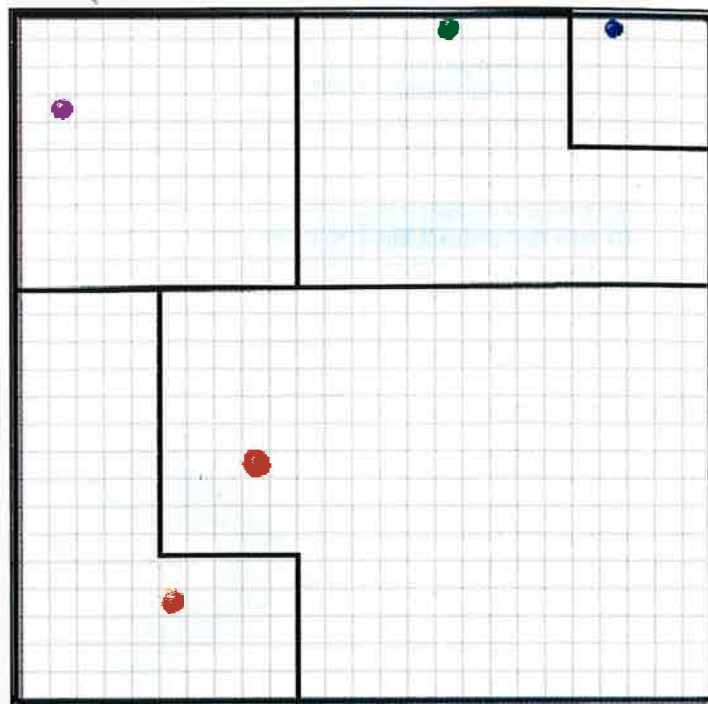
Platforma z drabiną na dół nie wygląda może zbyt zachęcająco, ale jest jedyną drogą. Ciemno tu, wilgotno, ale po przeczołganiu się zobaczyłem brzeg. Ciekawe gdzie prowadzi ścieżka, wypada sprawdzić - i wyskoczyć z tej rury. Jest i jakieś wejście z podwójnymi wrotami.

W środku słychać maszynię, ale co najważniejsze po ich zamknięciu odnalazłem z prawej wyjście na taras. Niestety drzwi do pracowni Ghana są zamknięte, pozostaje poszukanie czegoś innego - nie sprawdziłem przecież wnętrza budynku, a była tam kładka w głąb - na końcu powinno coś być. Urządzenie wentylacyjne. Chyba mam pomysł na dostanie się do środka pracowni, tylko ten wentylator. Wajcha po lewej służy niestety do czego innego... Przy kładce do pracowni była jeszcze jedna, sprawdzę i ją. No, nie muszę szukać dalej, wystarczy więc, że przecisnę się przez rurę. Lektura dziennika dostarczyła wielu ciekawych informacji, ale najważniejszą jest chyba kod do kopuł (w postaci pięciu liczb w systemie D'ni) oraz opis sposobu na dostarczenie im energii - aczkolwiek niezbyt dokładny. Będzie go jeszcze trzeba dokładnie rozpracować, dobrze przynajmniej, że znam już system liczbowy.

## 4. Wyspa Laguny - tajemnica matrycy

Odpowiedzi na pytania o położenie kolorowych kulek w matrycy dostarczyła mi Wyspa Laguny: dostałem się na nią przez drzwi pracowni bez niebieskiego przycisku, który jednakże wcześniej przycisnąłem, by przywołać kolejkę. Miejsca w matrycy można zauważyć po obserwacji kolejnych "zbiorników" z wodą w urządzeniu po drugiej stronie kładki - dojście do tarasu z kolejki wprawdzie trochę czasu zajmuje, ale zgubić się nie sposób. Kolory natomiast - tutaj pomocne okazały się światełka w wodzie, zapalane z krzesła w innej części tej wysepki (by się tam dostać, trzeba najpierw obrócić wagonik, wysiąść po drugiej stronie i zjechać na dół windą - krzesło znajduje się na końcu korytarza). Potem wystarczyło już tylko porównać symbole na konsoli krzesła z znakami na obracających się kopułach na poszczególnych wyspach (jeden jest złoty) i z diagramem w największej

kopule: kolory przyporządkowałem do złotych symboli, symbole do wysp, wyspy do figur z kwadratów w kopule - a te są już w matrycy. Teraz musiałem się dostać z powrotem do pracowni, a z niej przez drzwi z niebieskim przyciskiem na taras. Idąc w prawo, przez bardzo długi mostek ze zwodzonym ostatnim odcinkiem dotarłem do Wyspy Wielkiej Kopuły.



## 5. Wyspa Wielkiej Kopuły - ponownie

Kontynuując swój marsz po kładce, dotarłem do miejsca z wysuwaną jej dalszą częścią - była niestety złożona, więc nie obeszło się bez użycia kola. Po przejściu nowopowstałej sekcji udałem się w lewo, by wajchą podnieść kładkę. Z powrotem przez świeżo wysuniętą część i na pierwszym skrzyżowaniu w prawo. Jako brakującą część kładki wykorzystałem windę - przycisk znajdował się na zewnątrz kopuły. Idąc cały czas prosto, dostałem się do jednego z wejść do Złotej Komnaty. Dzięki wcześniejszemu przecuciu nie musiałem jej teraz obracać.

Przynajmniej nie z tej strony, bo po przejściu zrobiłem to dwa razy. Po ponownym przejściu komnaty i niedawno podniesionej kładki dostałem się na górę Kopuły, do matrycy. Odpowiednie ułożenie kulek było kwestią paru chwil - chociaż bez wcześniejszego szkicu byłoby to niemożliwe. Niedaleko z tyłu znajdowała się wajcha uruchamiająca

całą maszynię oraz odsłaniająca biały przycisk. Po jego naciśnięciu Kopuła zaczęła dostarczać parę potrzebną do obsługi mniejszych kopuł. Musiałem się teraz dostać do jej wnętrza, więc po powrocie do pierwszego wejścia do Złotej (na skrzyżowaniu mostu i dwóch par schodów) obróciłem ją trzy razy. Po kładce zszedłem na niższy poziom Kopuły, zatrzymując się dopiero na zewnątrz, przed krótkim tunelem, na windzie uruchamianej białym przyciskiem. Z dołu, po nieco pokręconych schodach, doszedłem do jednej z wirujących kopuł. Używając wizjera udało mi się ją zatrzymać i częściowo otworzyć -



wystarczyło nacisnąć znajdujący się na nim przycisk, gdy w okularze pojawił się złoty symbol. Aby dostać się do środka musiałem jeszcze ustawić za pomocą suwaków kod liczbowy z dziennika Ghana. Teraz wystarczyło już tylko dotknąć obrazu w księdze i znalazłem się w nowym domu ojca Atrusa - co się dopiero zaraz okaże.

## 6. Dom Ghana

Znowu w klatce. W dodatku nikt nie przychodził. Na szczęście w pobliżu jest przycisk spełniający rolę dzwonka, a po skorzystaniu z jego usług pojawił się we własnej osobie główny lokator. Jego monolog był długi i raczej monotony, ale w końcu mogłem skorzystać z jego ksiąg i przenieść się na Wyspę Drzew (powiązana z nią jest księga z największą ilością krutek na okładce, co odkryłem przy okazji zajmowania się matrycją).

## 7. Wyspa Drzew - po raz drugi

Podest schował się prawie automatycznie, wystarczyło wcisnąć przycisk u podstawy. Po opuszczeniu kopuły i wejściu na schody po jej lewej stronie udałem się do wnętrza znajdującego się tam budynku. Po użyciu lewej wajchy mogłem się delektować przepiękną panoramą ze skalną wioską nad błękitnym jeziorem. Próba przesunięcia prawej skończyła się zamknięciem podstawy stożka nad jego brzegiem, ale jakieś przecucie kazało mi jej nie cofać, więc wróciłem na dół. Po schodach opuściliśmy budowlę i idąc cały czas przed siebie, dotarłem do drzewa i znajdującej się wewnątrz windy. Piętro niżej, przy pomocy kolejnej wajchy otworzyłem sobie przejście przez rybi pysk. Zaznaczę na marginesie, że windą można zjechać jeszcze niżej, a stamtąd dostać się na Wyspę Laguny. Ponieważ musiałem jeszcze raz skorzystać z dziwnego pojazdu, by dostać się do stożka na jeziorze, więc na pierwszym rozstaju skręciłem w lewo, na drugim w prawo, docierając do miejsca wyrębu, a stamtąd już cały czas prosto na przystań. Obracając pojazd, na pierwszym skrzyżowaniu wybrałem lewy tor i jeszcze raz do przodu, by po wyjściu z wehikułu znaleźć się w stożkowej konstrukcji. Korzystając z trójkątnej dźwigni i siedzenia, które zjechało po jej pociągnięciu, znalazłem się na górze przed drzwiami czegoś, co wygląda na więzienie. Były zamknięte, ale po prawej ich stronie znalazłem przełącznik. Wewnątrz pusto. Zbyt pusto, tylko studzienka kanalizacyjna... Może coś jest w wodzie? Przyznać muszę, że spodziewałem się czegoś innego, ale

otwierające się właśnie tajemne przejście może być równie użyteczne. Tylko trochę za ciemno w tym tunelu, na dodatek nawet na końcu nic ciekawego nie ma. Chyba, że coś pominąłem. Te dziwne urządzenia w ścianie przypominają lampy, można więc będzie sprawdzić dokładnie. A jednak ukryte drzwi, dobrze że szedłem od góry. Tutaj przynajmniej jest jasno, a i na końcu coś ciekawego - duża sala z dającymi się wcisnąć w ziemię kamieniami. W jakiej kolejności???

Wolę nawet nie opisywać męczarni, jakie przez te kamienie przeszedłem... Wystarczy samo wspomnienie, by przeżyć koszmar. Tyle błądzenia po wyspach, szukania choćby najmniejszych kluczy... Zapiszę więc tylko wnioski, a właściwie przerysuję. Oto i one, a z ukrycia właśnie wyjeżdża księga połączona ze światem Catherine.



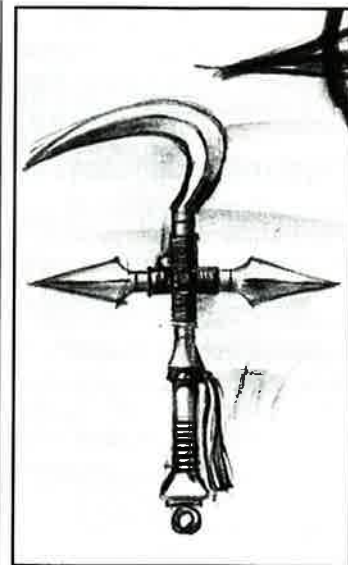
## 8. Świat Rebeliantów

Widok jest po prostu przepiękny. Jedyny i niepowtarzalny... Trzeba się jednak wrócić po księgę i oderwać swój wzrok od Domu. Jest na podeście. Au, komary? Tutaj? Chyba coś się dzieje z moim wzRO Klem. Cl u D Zie, to cH yB A P rR E Z NI c Hhhhnnn..... Jeszcze żyję, nie zabrano mi też dziennika. Cóż, wprawdzie na zbyt dużą nie wygląda, ale ma jedną zaletę - bardzo ładny widok na wioskę. Ileż jednak można stać w jednym miejscu? Wróciłem do stołu i od razu przyszedł jakiś pokojowo nastawiony człowiek. Otrzymałem przy tym Księgę - pułapkę, a dostałem jeszcze dziennik Catherine. Ale nadal nie mogę się stąd wydostać. Znowu przyszła ta sama kobieta. Z rozmowy wprawdzie nici, ale wyraźnie oczekuje, że udam się do miejsca połączonych ze świeżo przyniesioną księgą. Cóż, nie mam chyba innego wyjścia.

## 9. Dom Ghana - Księga spełnia swe przeznaczenie

Najważniejszym zadaniem jest teraz uwięzienie ojca Atrusa. Muszę go przekonać, że Księga jest jak najbardziej normalnym połączeniem ze światem D'ni, więc gdy o to prosił, wszedłem w nią. Dopiero to go przekonało i chociaż z ociąganiem, to podążył mój śladem - a ja stałem się wolny. Przed powrotem do Riven poszedłem jeszcze do sypialni znajdującej się po niżej - na marginesie wolałbym mieć do swej sypialni normalne schody a nie drabinę w podłodze. Z bardziej interesujących przedmiotów wymienię pozytywkę na szafce koło łóżka. Wiedziony doświadczeniem (wcześniej to były tylko przecucia, ale teraz doszedłem do wniosku, że nic tutaj nie jest przypadkowe) zapamiętałem jej pięć dźwięków i wróciłem na górę. Dźwignią z prawej strony opuściłem kraty przy gwiazdce pośrodku ksiąg i użyłem tej z pojedynczym kwadratem na okładce.

## 10. Wyspa Więzienna - uwolnienie Catherine



Po wyjściu z kopuły zbyt wielkiego wyboru nie miałem - droga biegła tylko na wprost, do windy z dziwnym urządzeniem: wajcha trzy i przyciski. Wydawały one dźwięki identycznie do tych z pozytywki, co od razu pozwoliło na odgadnięcie kodu: wystarczyło wprowadzić melodię z pozytywki i pociągnąć wajchę. Uratowałem Catherine! Jej słowa jasno określiły me ostatnie zadanie - zniszczenie Teleskopu. Pozostał mi więc już tylko powrót na Wyspę Wielkiej Kopuły, a jedyna droga prowadziła przez dom Ghana.

## 11. Wyspa Wielkiej Kopuły - po raz ostatni

Po przybyciu na wyspę pobiegłem do windy i wjechałem na górę. Teraz przez Wielką Kopułę do Złotej Komnaty, opuszczając po drodze most blokujący przejście, a służący wcześniej jako droga na górę. Sprzed wyjścia ze Złotej, zbiegając ze schodów po prawej, dotarłem do Teleskopu. Przy pomocy przycisków w podstawie, zgodnie z informacją od Catherine, wprowadziłem znajdujący się w jej dzienniku kod - zapisany oczywiście w systemie liczbowym D'ni. Po odskoczeniu klapy blokującej główną soczewkę wystarczyło już tylko odblokować zabezpieczenie na lewej jego kolumnie, przełączyć dźwignię po prawej stronie i opuścić tubus jak najdalej w dół przyciskiem. To wystarczyło - Riven ostatecznie zginął, na szczęście Catherine z Atrusem przenieśli jego mieszkańców do świata Rebeliantów. Został mi teraz już tylko powrót do domu...

# Curse Of Monkey Island - Solucja

Producent: LucasArts/Virgin

**Na dobry początek pogadaj z Wallym i podnieś jego plastikowy piracki hak. Potem weź wycior do czyszczenia dział i zajmij się działem (use cannon). Porozwalaj todzie piratów, potem się cofnij i połącz wycior z hakiem - otrzymasz całkiem sprawny bosak. Wyjrzyj przez luk działowy i podciagnij bosakiem pływający w wodzie worek - znajdziesz przy nim kordelas. Cofnij się do działobitni i przetnij kordelasem linę mocującą dział, a potem znów huknij na wiwat. Brawo!**

EL GENERAL MAGNIFICO

**P**rzyszukaj ładownię, znajdziesz w niej woreczek z drewnianymi żetonami (wooden nickels) i pierścień z ogromnym diamentem. Przetnij pierścieniem szybę w luku i wypłyniesz na powierzchnię.

## Przeklęty pierścień LeChucka

Uradowany spotkaniem ukochanej Guybrush oświadcza jej się ponownie i zakłada na jej paluszek znaleziony w ładowni statku LeChucka pierścień. Niestety, z pierścieniem związana jest klątwa i Elaine zostaje zamieniona w gustowny złoty posąg. Trzeba ją jakoś odczarować.

Podnieś płonące polano (glowing ember) i udaj się w prawo. Następnie zajrzyj na bagniska. Pogadaj z czaszką Murraya i ruszaj do wnętrza widmowego statku. Znalazłszy się w kajucie, przy pomocy drewnianych żetonów uruchom automat i weź paczkę gumy. Z podłogi podnieś pastę i szpilkę (pin) z papierowej laleczki voodoo. Pociągnij też za zwisający z paszczy aligatora jeźor.

Pogadaj z tłustawą czarownicą - to znana ci z poprzednich części kapłanka voodoo. Dowiesz się od niej, że uratować Elaine może jedynie zdjęcie jej z palca zaklętego pierścienia i włożenie na ów paluszek innego - o równie wielkiej wartości. Jedyne zaś pierścienie, o którym kapłance wiadomo, znajduje się na Bloody Island. Aby tam dotrzeć, potrzebne ci będą: statek, załoga i mapa. Podczas rozmowy ktoś świsnął z plaży posąg Elaine - w końcu to kilkadziesiąt kilogramów żywego (i jeszcze jak!) - złota. Winić chyba należy tajemniczych piratów z Danjeer Cove. Z rozmowy dowiesz się także, iż wyspę, na którą zaniósł cię losy, odwiedził ostatnio okropnie mściwy Chicken Demon (powinien dręczyć bary McDonalda).



Dobra, pożegnaj się z kapłanką i ruszaj do widocznego na mapie wyspy miasteczka. Zajrzyj do teatru i obejrzyj płaszcz w garderobie. Na jego kołnierzu znajdziesz lupież, który okaże się wszami. Weź pasożyty i ruszaj do fryzjera. No proszę, zebrała się tu śmietanka emerytowanych piratów. Jakby ich tu namówić do udziału w wyprawie na Bloody Island? Pogadaj ze wszystkimi bywalcami - okaże się, że załogę masz gotową, trzeba ci jedynie przekonać ich, że marzyli o wypłynięciu w morze właśnie z tobą. Na początek spław kapitana Rottinghama - połóż wszy na jego grzebień (comb). Oburzony cyrulik wy... rzuci niechlujnego klienta i zwolni się fotel. Siądź na fotelu, podnieś go nieco wyżej dźwignią (handle) i świńnij przycisk do papieru leżący na książce o fryzurach, do której zagląda cyrulik. Kiedy opuści zakład, podkręć dźwignię i weź z pulapu wbite weń nożyczki. Zjedź na dół i opuść fotel. Klepnij w plecy pirata żującego mordoklejki, a gdy się zakrztusi, walnij go jeszcze raz i weź z podłogi niebieski cukierek. Opuść zakład. Wróć do teatru,

przeszukaj płaszcz, w jego kieszeni znajdziesz rękawicę. Przyda się. Wyjdź z teatru. Wejść w tajemnicze drzwi (obok ratusza) i znalazłszy się z lewej strony ekranu, przy straganie z kawą, nożyczkami obetnij wykrztuśny kwiatek ipekakuany, a potem wytnij nimi ścieżkę w zaroślach. Gdy trafisz nad Danjeer Cove, obejrzyj znak ostrzegawczy. No tak, polknął cię bąz

Przywiąż kamień do balonika i dmuchnij weń dziarsko, a gdy się zatrzyma, zerwij trzcinę i cierz z pobliskiego krzaka, wetknij cierz w rurkę i zestrzel balonik - spadając zahaczy o lianę i będziesz mógł wykaraskać się z opresji. Idąc dalej, trafisz na brzeg morza do Danjeer Cove.

Na razie niewiele tu wskórasz, obejrzyj tylko łódź na brzegu i w wracaj do miasteczka.

Wróć do Barbery Coast. Rzeźmieszek Bill chętnie przyłączy się do załogi, jeśli pokażesz mu coś złotego. Udaj się do żarłodajni kapitana Jasnobrodego (Blondebearda) i okazawszy się kartą wstępu, zaproponuj mu mordoklejka, a potem gumę do żucia. Kiedy nadmie balon, przesyj go szpilką (pin), a potem podnieś leżący na ziemi złoty ząbek. Przeżuj jedną z gum i wklej w nią ząb, potem nadmuchał balon z helem i nadmuchał przezutą gumę z zębem. Ząbek uleci przez okno. Weź leżącą pod okiennicą patelnię i formę do ciastek. Weź też jedno ciastko ze stosu w koszyku. Wyjdź na zewnątrz i przy pomocy patelni przeszukaj kałużę blocka. Masz ząb. Okaż go Billowi i masz już jednego członka załogi.

Strzel w gębę (rękawicą), chudego Holendra,





zadek  
ucieknie  
gdzie pieprz  
rośnie.  
Potem weź  
oliwę do

a poproszony o wybór broni, zamknij pudło z pistoletami i wybierz banjo. Bacz pilnie na pojedyncze nuty, jakie gra Holender i powtarzaj je żwawo, a gdy przyzna, że jesteś dobry, ponownie zajrzyj na stos pistoletów, weź jeden i strzel mu w banjo. Wyjątkowo podły uczynek, godny pirata. Masz drugiego członka załogi.

Wróć do restauracji kapitana Blondebearda i zagadnij wyjątkowo cichego klienta siedzącego w rogu. Nie odzywa się? Popchnij go! Aaaa... Nieboszczyk! Weź tkwiący w jego grzbiecie kozik. Udaj się na wzgórze, gdzie niedawno toczyłeś pojedynek z van Heldenem. Podejdź do pagórka (grassy knoll) i podetnij kozikiem kozły, na których ustawiono beczkę z rumem. Beczka się przewróci i potoczy pod gumowiec (rubber tree). Podpal rum płonącym polanem. Wróć do Barbery Coast i pogadawszy z fryzjerem Szkotem, wyzywaj go na pojedynek w miotaniu kłoców. Guybrush ciśnie kłocem - gumowym! - i masz już kolejnego członka załogi.

Potrzebna ci mapa, wedle której dostaniesz się na Blood Island. Idź do miejskiego teatru i pogadaj z aktorem Spearem, dowiesz się, że impresario, który załatwił mu występy na Blood Island, odpoczywa na plaży. Ale jak się tam dostać? Pamiętaj, co mówił kapitan Blondebeard? Zgubił swoją kartę członkowską Plażowego Klubu podczas przygotowania pieczonego kurczaka. Idź do jego restauracji i przyjrzyj się temu kurczakowi - leży na stole przed umrzykiem. Ugryź kawałek biskwita. Obrzydliwy i pełen robactwa. Napuść robale na kuraka, zeżrą go bez reszty, a ty weź kartę Klubu Cabana. Kartę okaz upierdlircowi na plaży. Weź trzy ręczniki z kosza, zmocz wszystkie w pojemniku z kodem, potem weź jeden ręcznik i przyłóż nim bezczelnemu fagasowi- chłaśnięty podstępnie w

smażenia frytek i ruszaj na plażę. Piach jest piekielnie gorący - połóż ręczniki i ruszaj do agenta. Pogadaj z nim i weź kubek, leżący na jego brzuszysku.

Agent wytatuował sobie mapę na grzbiecie, ale nie zamierza się odwrócić i pokazać ci tej mapy, dopóki się nie opali - a jest wyjątkowym bladawcem. Chce mu się pić. Wracaj do miasteczka. Skocz przy okazji na wzgórek i formą do wycinania ciastek wyróżnij z gumowca (rubber tree) tampon, przyda ci się do zaklejenia dziury w łodzi. Pogadaj z kurduplem, sprzedającym napój i podmień mu bezdeny kubek na zwykły i sprawny. Poproś o napój, a gdy okaże się, że chwyt z bezdenym kubkiem nie wypalił, szczył obrazi się i pójdzie precz. Weź dzban (pitcher) i nalej doń czerwonego barwnika ze stojących obok konwi. Wracaj na plażę.

Daj bezdeny kubek agentowi i poczęstuj go napojem z dzbana. No, poczerwieniał, jak należy. I nareszcie się odwrócił. Polej mu plecy olejem i zbierz mapę z grzbiecia agenta. Thou art, the man! Mapa jest twoja.

Teraz do Danjeer Cove. Gumowy tampon posmaruj pastą i wetknij go w dziurę w łodzi. Podpłynąwszy do burty statku, nożem upiłuj wiszącą ci nad łbem deskę i włóż na pokład.

Zostaniesz napadnięty, zelżony, zesmolowany, opierzony i ogólnie skurczony. Wróć do Puerto Pollo. Wejść do gospody Blondebearda, który całe życie piekł kurczaki. Postrasż go- weźmie cię za Diabelskiego Kuraka, El Chico Diablo, zieważy patelnia, a potem wyśle na

posilek piratom do Danjeer Cove. W kotle oczyścisz się z pierza i smoły, więc otwórz luk (open porthole) i wiew. Wróć do Puerto Pollo i wejdź do teatru. Magiczną paleczką potraktuj magiczny kapelusz - znajdziesz w nim książkę o brzuchomówstwie. Wróć na pokład pirackiego statku, przez okno wejdź do kajuty kapitańskiej i poćwicz brzuchomówstwo na pierwszym oficerze, mr Fossey'u, potem przemów jako kapitan Le Chimp. Mały masz z głowy. W dzbanie na stoliku znajdziesz mapę wskazującą miejsce ukrycia złotego posążku Elaine.

Wróć do teatru w Puerto Pollo. Trwa tam przedstawienie, Bill Spear produkuje się dla małej publiczności. Spróbuj wejść na galeryjkę nad sceną. Masz tu rząd guzików i reflektory. Łatwo się domyślić, że powinienes nacisnąć je w porządku wymienionym na kartce ze statku, pierwaj pociągnij tylko za rączkę (handle) i do dzieła. X znaczy miejsce! Niestety, trzeba by ci jakoś przepędzić Billa ze sceny. Zejdź na dół i poczekawszy chwilę, posmaruj mu kurzym tłuszczem jedną z kul po lewej, którymi zamierza żonglować. I dobrze. Wejść na scenę i odkop posąg Elaine. Masz już statek, załogę, mapę i Elaine jest bezpieczna. Ma morze!

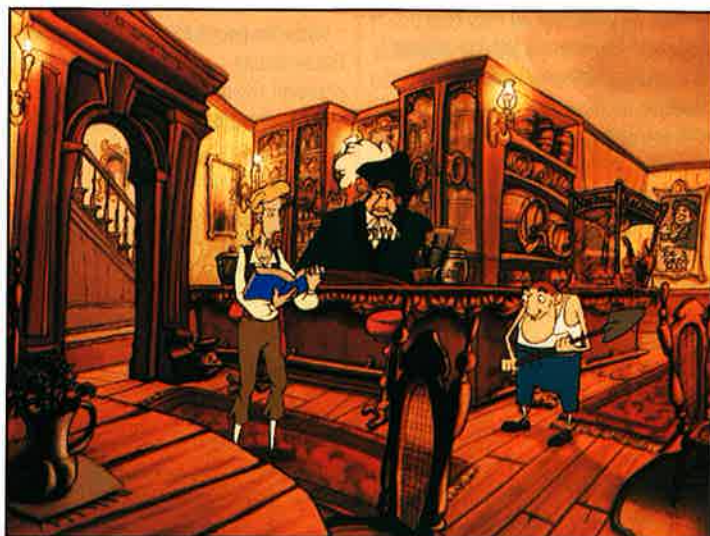
### Trzy rumby na wiatr

Zaloga się byczy obserwując wielorybki, a ty zostaniesz napadnięty dość brutalnie przez kapitana Rottinghama, który odbiera ci mapę. Po chwili skruszona załoga prezentuje ci piracką piosenkę, a Szkot pyta, czy wolisz walki morskie załatwiać sam, czy zdasz się na załogę. Jeśli zechcesz pobawić się sam, czeka cię zabawa podobna do Pirates Gold! Tak czy owak, musisz odzyskać mapę. Popatrz na mapę, leżącą przed Szkotem i wybierz na początek jakiegoś słabego przeciwnika (Not

Really Fearsome Pirates). Ostrzelaj go z dział, a gdy dostaniesz się na pokład, weź się do korda. Zabawa przypomina tę z pierwszej części gry - musisz zelić przeciwnika tak, by stracił pewność siebie. Guybrush zapamięta usłyszane obelgi, do ciebie należy wybór odpowiednich. Niestety, trzeba ci dobrze znać angielski - albo ratować się, wykorzystując SAVE i odtwarzając grę. Możemy podpowiedzieć tyle, że obelgi powinny się rymować. Złupiwszy przeciwnika, spróbuj udać się do Porto Pollo i dokupić nieco dział - im lepsze masz uzbrojenie, tym lepiej dla ciebie, bo statek kapitana Rottinghama to trudny przeciwnik i możesz go pokonać jedynie najcięższymi działami. Całą operację powtórz kilka razy, by zapamiętać przynajmniej kilkanaście obelg i odzywek. Podciągnąwszy się dobrze w sztuce szermierczej i uzbroiwszy statek od zęby po bocianie gniazdo, możesz spróbować pojedynku z kapitanem Rottinghamem. Dobrą będzie, jeśli przed walką zrobisz SAVE. Kapitan Rottingham używa nietypowych obelg (jak Swordmaster z Melee Island, musisz więc odpowiadać z głową (i do rymu). Rób SAVE po każdej trafnej odpowiedzi, w razie nieudanego starcia, załaduj poprzednio zapisaną grę i spróbuj innej odzywki. Pokonawszy drania płyn na Blood Island.

### Właściciel baru, złodzieje, ciotka i jej ukochany

Na morzu rozszalała się burza i statek Guybrusha, Morski Kabacek, rozbija się na plaży. Piraci się zbuntowali i postanowili wrócić do poprzedniego fachu, tracisz zatem statek. Weź butelkę z plaży i ruszaj na penetrację wyspy. Zajrzyj do miasteczka, wejdź do oberży Goodsoupa i poproś damę z kartami, by ci powróżyła. Wywróży ci śmierć. Z barmanem nie pogadasz, bo ma okropnego kaca. Mówi się, trudno. Wejść w drzwi w głębi i zabierz



magnes z lodówki, namagnesuj nim też igłę, przyda się później. Na cmentarzu znajdziesz młotek i dłuto. Weź je i wróć do oberży, gdzie zajrzasz do spiżarni, odetniń dłutem kawał sera. Idź teraz do wioski tambylców. Weź blok tofu i ukształtuj go dłutem w formę prymitywnej maski. Weź kubek do pomiarów i szpunt. Idź dalej aż natkniesz się na Lemonheada. Znasz go, to dawny mieszkaniec Monkey Island. Teraz przystał do Czcieli Wulkanu. Wróć kawałek włóż maskę tofu i idź za Lemonheadem. Wrzuć do wulkanu kawał sera wywołując odpowiedni efekt. No i dobrze, tego nam było trzeba.

Wróć do baru Goodsoupa i weź książkę z receptami, broszurki i poduszki z krzesła z lewej. Przeczytaj treść książki i dowiedz się, czego ci potrzeba do lekarstwa na kaca. Musisz mieć pieprz, włos z sierści psa, który ci ugryzł i jajko. Przejdź na cmentarz, daj psu (to stary Ślepy Pew) nadgrzyzonego biskwita i wyrwij mu trochę sierści. Potem przejdź do wiatraka i zerwij rosnące tam główki pieprzu. Zejdź wreszcie na plażę obok wrakowiska i połóż poduszkę na kamieniach a potem wyrznij młotkiem w pień gumowca. Weź jajko, wróć do Goodsoupa i daj mu wszystkie składniki mikstury.

Wypytaj go o wszystko, o co się da, potem zamów drinka z parasolem. Wyjdź z baru i przejdź w prawo, gdzie włóż ser do kotła, a następnie weź kocioł i zanieś go zbuntowanym piratom na plaży, dadzą ci środek do pielęgnacji włosów. Wróć do Goodsoupa i dłutem otwórz butlę leku na kaca. Zamów jakiegoś drinka i wlej do kubka miksturę. Wypij i spocznij w spokoju.

Ockniesz się w trumnie (w lewym dolnym rogu ekranu). Odbij wieko dłutem i wylaż, a usłyszawszy stukanie ze środkowej trumny, otwórz dłutem i ją. Wyjmij też gwoździe z trumny.

Pogadaj ze Stanem i daj się przekonać do kupna polisy ubezpieczeniowej na życie - zapłać Stanowi złotym zębem. Wyjdź i udaj się do wiatraka, gdzie złapawszy parasolem za skrzydło, dostań się na półkę i zaczerpnij słoju rumowego do naczynia. Wejdź przez okno do wiatraka i opuść to miejsce. Odszukaj na mapce wyspy miejsce, gdzie leży posąg Elaine. Posmaruj palec posągu oliwą do pielęgnacji włosów i przeklepy pierścień da się zdjąć. Trzeba ci teraz znaleźć inny, równie cenny. Od Goodsoupa wiesz, że jego babka miała kiedyś piękny

pierścień, który skradł jej niegodziwy narzeczony. Drań przegrał zresztą pierścień w karty do piratów na Skull Island (jak się tam dostać, to osobna sprawa), ale prababce została oprawka. Niestety, pochowano ją (oprawkę) z prababką. Jak jednak dostać się do krypty Goodsoupów? Przejdź do hotelu Goodsoupa i dostawszy się do pokoju na piętrze, wybij młotkiem gwoździe ze ściany. Wyjdź na korytarz, weź portret i wytnij zeń nożyczkami środek. Wetknij wycięty portret w otwór w drzwiach i zejdź na dół. Pogadaj z Goodsoupem i przyznaj się, że należysz do rodziny. Potem wróć na górę, wejdź do pokoju i wetknij gębę w otwór. Goodsoup, który codziennie podziwia portrety przodków, zerknie na twój pyski i zauważy podobieństwo. No i dobrze.

Trzeba ci jeszcze przekonać go, że dobrze znasz historię rodziny. Wejdź na pięterko i otwórz tajemnicze drzwi w głębi plastikową wizytówką Stana. Znalazszy się wewnątrz, otwórz składane łóżko i przybij je do podłogi gwoździami. Weź księgę i przeczytaj ją dokładnie. Teraz możesz już przekonać barmana, że należysz do rodziny. Raz jeszcze napij się śmiertelnego trunku - teraz grabarz zamknie cię w krypcie Goodsoupów.

Ocknąwszy się w krypcie, przejdź w lewo i pogadaj z widmową Panną Młodą. To ta, co zaręczyła się z piratem - jak się okaże, niegodziwcem był LeChuck, który skradł jej klejnot z pierścienia. Wypytaj ją dokładnie o wszystko - okaże się, że kościec z tajemniczego pokoju w hotelu to jej dawny narzeczony. No, trzeba by jakoś pomóc biedakom - i sobie. Przejdź w lewo, weź tom i podnieś czaszkę Murraya. Zajrzyj w szczelinę i spróbuj przekonać grabarza, by cię wypuścił z grobowca. Nie wierz bestia, trzeba więc użyć fortelu. Posmaruj pastą łapę szkieletu z twej kieszeni i przy jej pomocy świeć lampę. Potem połącz czaszkę Murraya z lampą i ponownie zagadnij grabarza. Murray ma głos, jakby mówił z dna beczki, z efektami świetlnymi więc wystraszy śmiertelnie kościogrzeba, który otworzy kryptę. Wróć do hotelu Goodsoupa i przeszedłszy na zaplecze, weź przybite do pierwszej twej trumny świadectwo zgonu. Potem wejdź do tajemniczego pokoju, łomem rozwal deski w tylnej ścianie i podważ nim mocujące łóżko gwoździe. Nieboszczyk pofrunie ku swej łubej, która w jego towarzystwie uda się w zaświaty, zostawiając oprawkę pierścienia. Weź ją, a wracając do miasta, zajrzyj do Stana i

zrealizuj polisę, okazując mu swoje świadectwo zgonu. Teraz wróć do hotelu i weź stoik na napiwki, stojący obok barmana. Zdejmij pokrywę i podziuraw ją, a potem udaj się do wiatraka i dostawszy się na górę, napelnij stoik słodem. Przejdź na polankę, gdzie stoi posąg Elaine i zwab świetliki do słoja, a potem zakręć podziurawioną przykrywkę. Wróć do baru i świeć lustro, stojące obok barmana - aby się nie zorientował, że czegoś mu brak, włóż w ramkę wyciętą z portretu przodka Goodsoupów oblicze. Przy okazji poproś jeszcze czterokrotnie wróżkę, by ci przepowiedziała przyszłość - za każdym razem zabieraj jej kartę, jaką zostawi na stole - dopóki nie będziesz miał pięciu takich samych. Przejdź do latarni morskiej. Wstaw lustro w ramkę, a słoń ze świetlikami postaw na miejsce lampy. Latający Walijczyk pojawi się zwabiony światłem latarni, nie chce jednak wypłynąć na morze bez kompasu. Zajrzyj do Encyklopedii. Magnes już masz (igła), trzeba ci ją tylko osadzić w korku (wyciągnij go zębami z którejś buteleczki) i włóż całość do pojemnika z wodą. Daj kompas Walijczykowi.

### Wyspa Czaszki

Przejdź na krawędź skał i poproś Le Foota, by spuścił cię ku Jaskini Przemysłowców. Kiedy zaczniesz spadać, otwórz błyskawicznie kieszeń i użyj parasola. Wylądujesz w jaskini szefa przemysłowców, Króla Andre, który zaprosi cię do partyjki pokera. Masz pieniądze - z polisy Stana, więc nie łam się jak marny kozik, tylko bierz się do gry. Przy sprawdzaniu podmierz swoje karty na komplet kart tarota - wygrasz partię, a choć przemysłowcy nie zachowują się jak dżentelmeni (mity o rycerskich rozbójnikach umarły wraz z Czerwonym Kapturkiem), wszystko skończy się dobrze. Wróciwszy na Blood Island, włóż diament w oprawkę i udaj się na polankę, gdzie zostawiłeś posąg Elaine. Włóż jej nowy pierścień na paluszek. Ależ ta dziewczyna ma temperament! I niespodzianka, niespodzianka!

### Pocatlunek Pajęczej Malpy

Pojawiają się ohydni wysłannicy LeChucka, którzy zabierają Guybrusha i Elaine na Monkey Island, gdzie stuknięty LeChuck otwiera park



rozrywki dla całych rodzin. Pogadaj z LeChuckiem i wypytaj o co się da. Gdy zamieni cię w malolata, otwórz drzwiczki wózka i wyjdź. Musisz odzyskać junacki wzrost - powinno się tu przydać lekarstwo na kaca - ale jak je zdobyć? Potrzebne ci będą (jak pamiętasz) jaja, pieprz i włos z sierści psa, który ci ugryzł. Pogadaj z Dętym Psem i sprawkuj go do próby odgadnięcia twej wagi i wieku. Oczywiście z wiekiem pomyli się fatalnie, ty zaś wybierz z nagród kotwicę. Potem popchnij go kilka razy, aż się wkurzy i cię ugryzie. Przejdź do Portowego Szczura i spytaj o zasady gry. Potem weź patelnię (masz ją w Inventory) i napelnij ją mydłem z Barbary Coast. Dodaj do tego kotwiczkę i całość połóż na stosie placków obok Szczurzej armatki. Szczur wypali i zmiecie model precz. Otwórz bramkę i stań na miejscu modelu, wtykając gębę w otwór. Podrażnisz tym Szczura, który strzeli w ciebie plackiem - ale te placki niemal w całości składają się z jajek. Dobra nasza! Przejdź w prawo i ze stoiska weź pieprzniczkę, a potem zamów u lodziarza stożek lodowy. Posyp stożek pieprzem, przypraw go psią sierścią, ciastem - i zjedz tak przyrządzonego, dość chyba obrzydliwego w smaku loda. Udało się, wracasz do swej dawnej postaci. Został ci do zrobienia istny drobiazg - pokonanie demonicznego LeChucka na jego własnym terenie. Nie zwlekaj tu za bardzo, bo - jak w pierwszej i drugiej części - LeChuck będzie piętał ci po deptach. Na pierwszej stacyjce kolejki wyskocz i weź zwój liny. Na drugiej zaopatrzyć się w beczulkę rumu. Na trzeciej otwórz latarnię, zdmuchnij knot w butelce oleju i weź tę butelkę. Potem wyskocz, nasącz linę olejem, przywiąż ją do beczulki rumu i ruszaj na górę do Śnieżnej Malpy. Wetknij Malpie w łapę beczulkę wybuchowego rumu i wróć na dół, do kolejki. Kiedy pojawi się LeChuck, dmuchnij mu w gębę pierzem - zakrzutusi się, zionie ogniem na lont i... po zabawie.

Na CD (Bonus/Tips) dużo więcej rozmaitych kodów, tipsów, cheatów! Tamże aktualizowana na bieżąco baza danych, zawierająca cheaty, tips-machine po polsku i masa innych smakołyków.

## Frogger

(Hasbro)

Spauzuj grę w Single Player Mode. Wpisz **NO MORE ROAD SPLATS** - dużymi literami i pamiętajcie o spacjach pomiędzy wyrazami!. Efekt - nieskończone życie. Wróć do gry. Jeśli wszystko zrobiłeś zgodnie z planem, to na dole pojawi się napis "infinite lives".

## Men in Black

(Gremlin)

Podczas gry naciśnij **ESC**, by wrócić do menu. Wpisz **DOUGMATIC**, odczekaj chwilę i wróć do gry. Teraz ponownie naciśnij **ESC** i wpisz:



<b>GIVEME</b>	- dostęp do wszystkich broni
<b>AGENTJ, AGENTK, AGENTL</b>	- przełączasz się na wybranego agenta
<b>AGENTX</b>	- następny agent
<b>KILLEM</b>	- ogólna masakra
<b>LOADME</b>	- amunicja
<b>HEALME</b>	- zdrowko
<b>PROTECTME</b>	- nietykalność
<b>MOVEME</b>	- daje ci save'y gier do wszystkich etapów!
<b>ARCTIC</b>	- etapy arktyczne
<b>HQ</b>	- powrót do HQ

## Myth: The Fallen Lords

(Bungie/EIDOS)

Aby mieć dostęp do dowolnego poziomu: naciśnij spację (i trzymaj) gdy wybierasz opcję "nowa gra". Aby wygrać, naciśnij **CTRL** oraz **+** (ew. **+** na klawiaturze numerycznej, jeśli zwykły nie zadziała).

## Nuclear Strike

(EA)

Kody do etapów:

<b>JUNGLEWAR</b>	- Level 1
<b>BUCCANEER</b>	- Level 2
<b>DETONATE</b>	- Level 3
<b>AFTERSHOCK</b>	- Level 4
<b>CHESSPIECE</b>	- Level 5
<b>BASTILLE</b>	- Level 6
<b>LIGHTNING</b>	- SECRET LEVEL



Cheaty - wpisz je w to samo miejsce, gdzie wpisuje się kody do etapów.

<b>UNLEADED</b>	- paliwo
<b>GUNSRUS</b>	- amunicja
<b>CHAINMAIL</b>	- pancerz
<b>EAGLEEYE</b>	- recon mode
<b>OLDSCHOOL</b>	- zmiana punktu widzenia
<b>SHARK BAIT</b>	- Shockwave (strzel rakieta w ziemię, a zobaczysz...)
<b>MAD BOMBER</b>	- Shockwave + amunicja
<b>CHEESYPOOF</b>	- paliwo, amunicja, pancerz

Możesz też eksperymentować z: **ONETWO, APACHELITE, CROSSEYED, DIG IT, MPH, PHOENIX, AVENGER, WARRIOR**

## Screamer Rally

(Virgin)

Wpisz to na głównym menu:

<b>TRAMO</b>	- wszystkie tory
<b>CARBO</b>	- wszystkie samochody
<b>LEALL</b>	- wszystkie ligi

## QUAKE 2

(ID Software/Activision)

Kody wprowadzamy po naciśnięciu tyldy (~).



<b>give all</b>	- masz wszystko
<b>give health</b>	- zdrowie
<b>give weapons</b>	- broń
<b>give ammo</b>	- amunicja
<b>give armor</b>	- pancerz
<b>give body armor</b>	- lepszy pancerz
<b>give quad damage</b>	- Quad Damage
<b>god</b>	- God Mode
<b>notarget</b>	- No Target Mode
<b>noclip</b>	- przenikanie przez ściany
<b>give blue key</b>	- niebieski klucz
<b>give red key</b>	- czerwony klucz

(dużo więcej kodów do tej gry - na CD).

## TOCA - Touring Car Championship

(Codemasters)

<b>CMGARAGE</b>	- dodatkowe pojazdy: Czotg (zamiast sygnału dźwiękowego - strzelasz!) i Flexmobile.
<b>XBOOSTME</b>	- ogólny dopalacz
<b>CMCOPTER</b>	- widok z helikoptera, dostępny tylko na Silverstone i w trybie one player.
<b>CMMICRO</b>	- TOCA Micro Machines
<b>CMCHUN</b>	- go-kart view
<b>CMDISCO</b>	- dyskotekowy dym (!?)
<b>CMFOLLOW</b>	- nowe ujęcie kamery (tylko w trybie one player).
<b>CMLOGRAV</b>	- niska grawitacja
<b>CMTOON</b>	- dziwny horyzont



## War Wind 2

(SSI)

Aby zaktywizować cheat: naciśnij **Enter**, wpisz cheat, naciśnij **Enter**.  
A oto kody:

<b>!the sun also rises</b>	- odkrywa mapę
<b>!golden boy</b>	- dostajemy surowce i nie tylko
<b>!the great pumpkin</b>	- wygrywamy kampanię
<b>!i am the bishop of battle</b>	- wygrywamy misję
<b>!on a mission from gawd</b>	- szybkie budowanie i zbieranie surowców



## Worms 2

(Team 17/MicroProse)

Kody do etapów:

<b>Level 2 - TIMETHEREWERE</b>	
<b>Level 3 - SOMESMALLWORMS</b>	
<b>Level 4 - WHOGOTVERYVERY</b>	
<b>Level 5 - ANNOYEDAND</b>	
<b>Level 6 - DECIDEDTO</b>	
<b>Level 7 - GOTOARMSIN</b>	
<b>Level 8 - ORDERTOWIPE</b>	
<b>Level 9 - OUTTHERE</b>	
<b>Level 10 - VICIOUS ENEMY</b>	
<b>Level 11 - COUNTERPARTS</b>	
<b>Level 12 - THEYDEVELOPED</b>	
<b>Level 13 - SOMEREALLY</b>	
<b>Level 14 - COOLWEAPONSSUCH</b>	
<b>Level 15 - ASBANANABOMBS</b>	
<b>Level 16 - ANDMAGICBULLETS</b>	
<b>Level 17 - THEYTRAINED</b>	
<b>Level 18 - ALLNIGHTAND</b>	
<b>Level 19 - EVERYDAYSTHEY</b>	
<b>Level 20 - WOULDBECOME</b>	
<b>Level 21 - PROFICIENT</b>	
<b>Level 22 - INTHEIRWORMLY</b>	
<b>Level 23 - WAYSSOMETIME</b>	
<b>Level 24 - THEYWOULDSHOOT</b>	





# TOP 20

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack



Dwadzieścia najlepszych gier na wszystkie platformy

1	1	<b>Tomb Raider 2</b>	PC CD-ROM, PlayStation
		<small>Eidos/Core Design</small>	
2	2	<b>Fifa: Road to World Cup</b>	PC CD-ROM, PlayStation
		<small>EA Sports</small>	
3	4	<b>TOCA Touring Car Championship</b>	PlayStation
		<small>Codemasters</small>	
4	6	<b>Diddy Kong Racing</b>	N 64
		<small>Nintendo</small>	
5	-	<b>Quake II</b>	PC CD-ROM
		<small>Activision</small>	
6	3	<b>Final Fantasy VII</b>	PlayStation
		<small>Squaresoft/Sony</small>	
7	24	<b>Grand Theft Auto</b>	PC CD-ROM, PlayStation
		<small>DMA/BMG</small>	
8	-	<b>Crash Bandicoot 2</b>	PlayStation
		<small>Sony</small>	
9	5	<b>Goldeneye 007</b>	N 64
		<small>Nintendo</small>	
10	7	<b>Time Crisis</b>	PlayStation
		<small>Namco/Sony</small>	
11	35	<b>Formula 1 '97</b>	PlayStation
		<small>Psynosis</small>	
12	10	<b>Champ Manager '97/'98</b>	PC CD-ROM
		<small>Eidos Interactive</small>	
13	8	<b>Actua Soccer 2</b>	PC CD-ROM, PlayStation
		<small>Gremlin</small>	
14	9	<b>Croc</b>	PlayStation
		<small>Fox Interactive/EA</small>	
15	12	<b>Flight Simulator '98</b>	PC CD-ROM
		<small>Microsoft</small>	
16	13	<b>Worms</b>	PlayStation, Gameboy, Mega Drive, Saturn
		<small>Platinum/Ocean</small>	
17	15	<b>Lylat Wars</b>	N 64
		<small>Nintendo</small>	
18	17	<b>Super Mario 64</b>	N 64
		<small>Nintendo</small>	
19	11	<b>C&amp;C: Red Alert</b>	PlayStation, PC CD-ROM
		<small>Virgin</small>	
20	22	<b>Duke Nukem</b>	PlayStation, N64, Saturn
		<small>3D Realms/GTI</small>	

# Ranking Gier

## PC TOP 20

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack



Dwadzieścia najlepszych gier miesiąca

1	-	<b>Quake II</b>	Activision
2	1	<b>Tomb Raider 2</b>	Eidos/Core Design
3	2	<b>Fifa: Road to the World Cup '98</b>	EA Sports
4	3	<b>Championship Manager '97/'98</b>	Eidos Interactive
5	4	<b>Flight Simulator '98</b>	Microsoft
6	10	<b>TOCA Touring Car Championship</b>	Codemasters
7	7	<b>Grand Theft Auto</b>	DMA/BMG
8	5	<b>Worms 2</b>	Team 17/MicroProse
9	6	<b>Blade Runner</b>	Virgin
10	9	<b>Encarta '98 Deluxe</b>	Microsoft
11	13	<b>Wallace &amp; Gromit Animator</b>	BBC Multimedia
12	8	<b>Curse of Monkey Island</b>	Lucas-Arts/Virgin
13	14	<b>F22 Air Dominance Fighter</b>	Ocean/DID
14	11	<b>Riven</b>	Red Orb
15	12	<b>Age of Empires</b>	Microsoft
16	15	<b>Monopoly</b>	Hasbro Interactive
17	22	<b>Monopoly Star Wars</b>	Hasbro Interactive
18	17	<b>C&amp;C: Red Alert</b>	Virgin Interactive
19	21	<b>Men in Black</b>	Gremlin Interactive
20	18	<b>International Rally Championship</b>	Europaress

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

## PC SHAREWARE

od miesiąca ..... / 98 (słownie)

- sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- sześć numerów z CD 39,96zł
- dwanaście numerów z CD 79,92zł
- numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca ..... / 98 (słownie)

- trzy numery 27,98zł
- sześć numerów 55,96zł
- dwanaście numerów 111,92zł
- numery archiwalne .....

proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

nie / nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

## PC SHAREWARE

od miesiąca ..... / 98 (słownie)

- sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- sześć numerów z CD 39,96zł
- dwanaście numerów z CD 79,92zł
- numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca ..... / 98 (słownie)

- trzy numery 27,98zł
- sześć numerów 55,96zł
- dwanaście numerów 111,92zł
- numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

## PC SHAREWARE

od miesiąca ..... / 98 (słownie)

- sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- sześć numerów z CD 39,96zł
- dwanaście numerów z CD 79,92zł
- numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca ..... / 98 (słownie)

- trzy numery 27,98zł
- sześć numerów 55,96zł
- dwanaście numerów 111,92zł
- numery archiwalne .....

nie / nazwisko (czytelnie)



**Nowe, korzystne warunki prenumeraty!**

Proponujemy trzy warianty oszczędnościowe.  
Najbardziej oszczędni wygrywają najwięcej!!!  
W momencie wykupienia rocznej prenumeraty  
zdobywacie prawo do (uwaga!!!)

**120 dni**  
darmowego czytania miesięcznika

# PRENUMERATA



**2 PEŁNE WERSJE GIER 2x CD**

**CD-ACTION**

**TOCA**  
Touring Car Championship

**20**

**2 pełne wersje gier**  
Tajemniczo, Colorado

**Myth**  
NBA Action '98  
Fighting Force

**KONKURSY!**

MYTH, VIRTUA COP 2,  
TOTAL ANNIHILATION, NHL '93,  
MONKEY ISLAND 3, BLADE RUNNER,  
TONE REBELLION, GETTYSBURG, TUROK

Rodzaj prenumeraty	Cena prenumeraty	Zaoszczędzona kwota	Ilość darmowych egzemplarzy
kwartalnie	27,98	13,99	1
półrocznie	55,96	27,98	2
rocznie	111,92	55,96	4

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

**SILVER SHARK s.c.**  
**Bank Zachodni S.A.**  
**II Oddział we Wrocławiu**  
**NR 11201665-116639-136-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

**SILVER SHARK s.c.**  
**Bank Zachodni S.A.**  
**II Oddział we Wrocławiu**  
**NR 11201665-116639-136-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego



Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

**SILVER SHARK s.c.**  
**Bank Zachodni S.A.**  
**II Oddział we Wrocławiu**  
**NR 11201665-116639-136-3000**

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

# Konkursy!!!Konkursy!!!Konkursy!!!

**Najpierw pora na rostrzygnięcie konkursów ogłoszonych jeszcze w 1997 roku.**

**Zasypaliście nas taką masą odpowiedzi, że aż słów brak; listonosz przynosił kartki pocztowe w kartonowych pudłach (a co przy tym mówił... no, nieważne).**

Przypomnijmy, że pierwsze trzy konkursy ogłoszono w CDA 9/97.

Pierwszym był konkurs Gwiazdnej Sagi, który nie sprawił liczny fanom Star Wars najmniejszych kłopotów. A oto odpowiedzi:

1. Prawdziwe nazwisko Vadera to Anakin Skywalker
2. W ataku na pierwszą Gwiazdę Śmierci wzięły udział następujące typy maszyn: X-Wing, Y-Wing... i Sokół Millennium.
3. TIE-Fighter nie posiada napędu hiperprzestrzennego.

Nagrody: egzemplarze gry X-Wing vs TIE Fighter wylosowali:  
**Jacek Sim z Lubina;**  
**Michał Kaleta z Gdańska.**

Drugim konkursem był konkurs firmy IPS.  
Oto odpowiedzi:

1. Dungeon Keeper to Strażnik Lochów lub Strażnik Podziemi
2. Peter Molyneux
3. Bullfrog/IPS.

Tu również nie było problemów z poprawnymi odpowiedziami. Nagrody wylosowali:

grę Dungeon Keeper - **Piotr Bartkowiak z Leszna**  
koszulki: **Rafał Komasa z Wągrowca;**  
**Janusz Kretek z Raciborza.**

Trzecim konkursem był ten poświęcony filmowi Batman i Robin. On sprawił Wam jednak nieco kłopotów, lista poprawnych odpowiedzi była wyraźnie mniejsza (ale i tak spora). Oto odpowiedzi:

1. Batgirl - wystarczyło powiedzieć, że to kobieta-nietoperz, sprzymierzeniec Batmana (niektórzy nadesłali całe wypracowania, rozróżniając Batgirl komiksową i filmową, itp.)
2. Michael Keaton, Val Kilmer, George Clooney
3. Trujące pocałunki.

Nagrodą są gadżety z filmu... a nie, niespodzianka!  
Wylosowali je:

**Wiesława Szymanowska z Wągrowca;**  
**Ryszard Bednarczyk z Warszawy;**  
**Mariusz Łuczyński z Gliwic.**

Ufff, teraz pora na rozwiązanie konkursu z 10/97 CDA. Był to konkurs firmy TOPWARE. Oto odpowiedzi:

1. Sprzedano ponad 300.000 egz. gry Earth 2140 (tu uwaga: w recenzji było napisane, że 100.000 - ale tylko na kilku rynkach; sprzedaż na całym świecie, o czym napisaliśmy w Kalejdoskopie, przekroczyła 300.000. No cóż, ci co uważnie czytają CDA, nie dali się podpuścić!).
2. Jack Orlando to prywatny detektyw.

3. Muzykę (znakomita zresztą) skomponował Harold Faltermeyer

Nagrody, czyli rozmaite gadżety z gier Topware (mousepady, koszulki, karty do gry itp.) wylosowali:

**Grzegorz Szklany, Busko-Zdrój;**  
**Paweł Rudak, Zabrze;**  
**Robert Dzieniszewski, Michałowo;**  
**Karol Kowalski, Tomaszów Lubelski,**  
**Michał Difał, Gubin;**  
**Dominik Zalewski, Poznań**

A teraz pora na kolejną zabawę. Przypomnijmy, że wśród wszystkich, którzy nadesłali kartki z odpowiedziami, będziemy co miesiąc rozlosowywać jako dodatkową nagrodę trzy ROCZNE prenumeraty CDA. Ponadto każdy z Was może zaznaczyć na kartce pocztowej, jaką grę (recenzowaną w tym numerze CDA, gdzie jest ogłoszony konkurs) chce otrzymać jako nagrodę.

*A oto konkurs związany z "mężczyznami w czerni".*

1. Jaka firma stworzyła tę grę?
2. Wymień imiona trzech agentów.
3. Kto śpiewa tytułowy utwór z filmu Men in Black?

Dodatkową nagrodą (pocieszenia) będą gadżety z tego filmu (okulary, czapki, kasety i CD z muzyką itp.)

*Teraz pora na Tomb Raider 2*

1. Kim jest z zawodu Lara Croft?
2. W jaki sposób zmienił się jej wygląd od czasu Tomb Raider 1?
3. Kto jest dystrybutorem TR2 w Polsce?

*I konkurs nr 3*

1. Sequelem jakiej gry jest Achtung Spittfire?
2. Ile powstało (jak dotąd) części gry Wing Commander?
3. Jak nazywa się krążownik z serii filmów (i gier) "Star Trek"?

A teraz czas w końcu na konkurs, w którym nagrodą będzie... akcelerator grafiki, czyli słynna karta 3Dfx!!!

UWAGA: Aby wziąć w nim udział, należy nalepić na kartkę pocztową kupon konkursowy i odpowiedzieć na następujące pytania:

1. Jak nazywa się firma, która stworzyła grę Wolfenstein 3D?
2. Podajcie tytuł przynajmniej jednego pisma, oprócz CDA, wydawanego przez nasze wydawnictwo (tzn. Silver Shark).

**Odpowiedzi na wszystkie konkursy należy nadsyłać do 10.03.1998, pamiętając o naklejeniu kuponu konkursowego znajdującego się na 3 stronie naszego czasopisma.**

· PC · PSX · SEGA · NINTENDO 64 · TIPSY · SOLUCJE



Action

PLUS

CENA  
TYLKO:

2,50 zł

Seven Kingdoms,  
Dark Colony, Myth  
jak grać by zwyciężać

Quake 2

zdradza swoje tajemnice

400

Tipsów!

Tomb Raider 2,  
Resident Evil, Turok

kompletne solucje

J  
K  
N  
O  
S  
K  
A  
C  
H  
W

Jeżeli nie wiesz, w jaki sposób ukończyć swoją ulubioną przygodówkę, sięgnij po **PLUS**, znajdziesz tam rozwiązanie dręczącego Ciebie problemu. Z **PLUS** będziesz mógł bez kłopotów przejść przez klasykę gier FPP - dość wymieniać tytuły takie jak: Turok czy Hexen 2. Ale **PLUS** to nie tylko solucje przygodówek, dla miłośników strategii pierwszy numer **PLUS** oferuje między innymi porady taktyczne oraz propozycje jak grać, by odnieść sukces w najgłośniejszych grach strategicznych ostatnich miesięcy.

Na deser w **PLUS** mamy ogromną ilość tipsów do najlepszych gier.